

Narrative (De-)Konstruktionen in aktuellen auf Afrika bezogenen Graphic Novels: *Emilio Tasso* (2014) und *Der Traum von Olympia* (2015)

Ilze Louise Rossouw

Thesis presented in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Arts (German) in the Faculty of Arts and Social Sciences at Stellenbosch University. This thesis has also been presented at the University of Leipzig in terms of a double-degree agreement.



Supervisor: Prof. Carlotta von Maltzan

Co-Supervisor: Dr. Michael Dobstadt

March 2017

DECLARATION

By submitting this thesis electronically, I declare that the entirety of the work contained therein is my own, original work, that I am the sole author thereof (save to the extent explicitly otherwise stated), that reproduction and publication thereof by Stellenbosch University will not infringe any third party rights and that I have not previously in its entirety or in part submitted it for obtaining any qualification. This thesis has also been presented at the University of Leipzig in terms of a double-degree agreement.

Date: March 2017

ABSTRACT

Emilio Tasso (2014) and *Der Traum von Olympia* (2015) are two German non-fiction graphic novels that are set in Africa. The former is a documentation of a journalist's experiences in the Congo and the latter tells the true story of a Somali runner's dream to reach the Olympic Games in London. Due to a lack of research in comics and graphic novels in the field of German literature studies, this thesis aims to prove the added value of comics in the context of postcolonial and intercultural literature. The first part of this thesis contains three sections, in which respectively Africa as a discursive construct, the medium of comics and/or graphic novels, as well as narrative aspects of comics-analysis are explored. These sections form the theoretical basis on which the two above mentioned graphic novels are deconstructed (or analysed) in the second part of the thesis.

OPSOMMING

Emilio Tasso (2014) en *Der Traum von Olympia* (2015) is twee Duitse nie-fiksie *graphic novels* (grafiese romans) wat in Afrika afspeel. Eersgenoemde is 'n dokumentasie van 'n joernalis se ervarings in die Kongo en laasgenoemde vertel die ware verhaal van 'n Somaliese atleet se droom om die Olimpiese Spele in London te bereik. As gevolg van 'n gebrek aan navorsing van *comics* (strokieverhale) en *graphic novels* in die veld van Duitse literatuurwetenskap, beoog hierdie tesis om die toegevoegde waarde van *comics* in die konteks van postkoloniale en interkulturele literatuur, te bewys. Die eerste deel van die tesis behels drie afdelings, wat onderskeidelik Afrika as diskoersiewe konstruk, die medium van *comics* en/of *graphic novels*, asook die narratiewe aspekte van *comics*-analise ondersoek. Hierdie afdelings dien as teoretiese basis, waarop die twee bogenoemde *graphic novels* gedekonstrueer (of analiseer) word in die tweede deel van die tesis.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	5
2.	Theoretische Grundlagen	7
2.1	Afrika als diskursives Konstrukt	7
2.1.1	Diskurse im Rahmen der postkolonialen Studien	8
2.1.2	Dekonstruktion im Kontext der interkulturellen Literaturwissenschaft	11
2.1.3	Das interkulturelle Potential von Literatur	13
2.2	Mehrwert von Comics?	15
2.2.1	Einführung in das Comic-Medium	15
2.2.2	Zum Begriff der Graphic Novel.....	19
2.2.3	Das interkulturelle Potential von Comics bzw. Graphic Novels	21
2.2.4	Wie nichtfiktionale Graphic Novels erzählen.....	22
2.3	Untersuchungsaspekte einer narratologischen Comic-Analyse	28
2.3.1	Fiktionale und nichtfiktionale Erzählelemente	28
2.3.2	Formale Erzählmittel des Comics.....	30
2.3.3	Narration und Fokalisierung	36
3.	Analyse der Graphic Novels	39
3.1	<i>Emilio Tasso. Eine Abenteuerreportage</i>	43
3.1.1	Formale Erzählmittel	43
3.1.2	(De-)Konstruktion der Erzähl- und Fokalisierungsinstanzen	46
3.1.3	(De-)Konstruktion des ‚Afrikanischen‘ und ‚Deutschen‘ bzw. ‚Europäischen‘	54
3.2	<i>Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Yusuf Omar</i>	62
3.2.1	Formale Erzählmittel	62
3.2.2	(De-)Konstruktion der Erzähl- und Fokalisierungsinstanzen	70
3.2.3	(De-)Konstruktion des ‚Afrikanischen‘ und ‚Deutschen‘ bzw. ‚Europäischen‘	75
4.	Fazit.....	79
5.	Literaturverzeichnis	81

1. Einleitung

In den aktuellen deutschsprachigen Graphic Novels *Emilio Tasso* (Bühler & Röttgers 2014) und *Der Traum von Olympia* (Kleist 2015) werden reale, zeitgenössische Geschehnisse aus Afrika dargestellt: Kleist schildert in seinem biografischen Comic den Fluchtversuch der somalischen Läuferin Samia Yusuf Omar, und Bühler (Autor bzw. Journalist) und Röttgers (Zeichnerin) dokumentieren Erfahrungen aus dem Kongo in Form einer Comic-Reportage. Diese Graphic Novels basieren auf nachweislichen und damit auf die Realität bezogenen Vorkommnissen aus afrikanischen Ländern. Also kann man sie als dokumentarische und deswegen eher nichtfiktionale¹ Werke bezeichnen. Es lässt sich deshalb fragen, warum diese Geschehnisse gerade in Comicform dokumentiert bzw. erzählt werden.

In Galters (2012) Beitrag auf dem Rezensionsforum *Literaturkritik.de* wird Comicforschung innerhalb der Neueren deutschen Literatur verortet (vgl. Abel 2013:107): Galter sowie die Comicforscher Abel und Klein (2016:V) stellen fest, dass obwohl die deutsche Comicforschung jung sei, sie jedoch keine kulturelle Legitimation mehr brauche; der Gegenstand wird als eigenständiges Medium akzeptiert. Eine *Comicwissenschaft* an sich gibt es allerdings (noch) nicht (ebd.; Frahm 2011:157). Vielmehr wird die Erforschung von Comics als eine Transdisziplin der Kultur- und Medien- und Literaturwissenschaften betrachtet (Abel & Klein 2016:V). Diese Arbeit wird sich auf eine literaturwissenschaftliche Untersuchung des Mediums konzentrieren.

Mit Art Spiegelmans *Maus* erwachte das literaturwissenschaftliche Interesse an Comics bzw. Graphic Novels² (vgl. u. a. Abel 2013:101; Huyssen 1997); heute gilt Spiegelmans (Auto-)Biographie über die Nachwirkungen des Holocausts immer noch als die meist diskutierte Graphic Novel der Feuilletons und Fachliteratur des deutschsprachigen Raums (vgl. u. a. BPB 2014; Arnold & Knigge 2009; Frahm 2001). Zu der aktuellen deutschsprachigen Fachliteratur des Gegenstandes gehören das Sonderband der Reihe *Text + Kritik: Comics, Mangas, Graphic Novels* (Arnold & Knigge 2009), die von der BPB herausgegebene Beilage *Aus Politik und Zeitgeschichte: Comics* (2014), sowie Abel und Kleins 2016 veröffentlichte *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*.

¹ In der Einführung bzw. dem Vor- und Nachwort der beiden Graphic Novels wird angegeben, welche Aspekte der Geschichten tatsächlich erdacht wurden, weswegen ich sie als „eher“ nichtfiktional bezeichne.

² Zum Unterschied der Erwähnung von Comics bzw. Graphic Novels s. Kapitel 2.2.2.

Das aktuelle Einführungswerk von Abel und Klein ist für eine Arbeit zum Erzählen in Comics bzw. Graphic Novels unverzichtbar, da vor allem auf formale und erzähltheoretische bzw. narratologische Untersuchungsverfahren des Mediums eingegangen wird. Einige für diese Arbeit wichtige deutsche Comicforscher, die im Band erwähnt werden, sind Martin Schüwer und Ole Frahm. Abel und Klein beziehen sich aber auch auf die prominenten englischsprachigen Comictheoretiker Will Eisner und Scott McCloud, sowie den französischsprachigen Thierry Groensteen, die sich vor allem mit der Form bzw. den Zeichensystemen von Comics auseinandersetzen. Weitere englischsprachige Werke bzw. Sammelbände, in denen Comics formal und narratologisch untersucht werden, sind etwa die von Baetens (2001), Hatfield (2005) und Goggin und Hassler-Forest (2010).

Aus diesen Beispielwerken – auf die ich mich in der vorliegenden Arbeit beziehe – ergibt sich, dass formale und narratologische Ansätze wichtig für die Comicforschung sind. Demgegenüber lassen sich – außer Edward Saids Einführung zu Joe Saccos *Palestine* (vgl. Woo in Goggin & Hassler-Forest 2010) und dem Beitrag von Smith (2001) zu Wonderwoman und Migration – der postkoloniale Blickwinkel und die interkulturelle Literaturwissenschaft nicht als wichtige Ansätze zur Untersuchung von Comics und Graphic Novels nachweisen. Auch an aktueller Comicforschung zu der Untersuchung einer Konstruktion von Afrika in Comics mangelt es. Zwar setzt sich Lent (2009) mit thematisch verwandten Comics auseinander, jedoch stehen im Vordergrund seiner Monographie Strips, die nur auf dem Kontinent selber entstanden sind.

Daher lässt sich eine Analyse des Afrika-Konstrukts in zeitgenössischen deutschsprachigen Graphic Novels unter Berücksichtigung postkolonialer und interkultureller Gesichtspunkte als Forschungslücke feststellen. Deswegen soll im ersten Teil der vorliegenden Arbeit die postkoloniale Theorie und interkulturelle Literaturwissenschaft in Zusammenhang mit Comics betrachtet werden. Da davon ausgegangen wird, dass Comics erzählen, sollen dann einige auf Comics übertragene erzähltheoretische Aspekte untersucht werden. Im zweiten Teil der Arbeit sollen *Emilio Tasso* und *Der Traum von Olympia* anhand der im ersten Teil aufgestellten Untersuchungskategorien (de-)konstruiert werden.

2. Theoretische Grundlagen

2.1 Afrika als diskursives Konstrukt

Die Handlung der zu untersuchenden Graphic Novels findet größtenteils³ auf dem afrikanischen Kontinent statt: Emilio Tasso bereist den Kongo und Samia Yusuf Omar flieht von Somalia bis zur libyschen Küste am Mittelmeer. Afrikanische Länder sind also der Ort bzw. Schauplatz dieser von deutschsprachigen Autoren verfassten sowie für deutschsprachige Leser intendierten Texte. Insofern kann man davon ausgehen, dass ‚deutsch-afrikanische‘ Begegnungen in den Texten problematisch dargestellt werden: Hier wird nicht nur auf die Begegnungen von den Figuren der erzählten Welt, sondern hauptsächlich auf die Begegnungen zwischen Autor sowie Erzählerinstanzen⁴ und impliziten Lesern bzw. Betrachtern der Texte, verwiesen. Deswegen gehe ich davon aus, dass ein Bild⁵ von Afrika in den Texten diskursiv konstruiert wird und die Texte sich deshalb in einer Verstrickung ‚deutsch-afrikanischer‘ Diskurse befinden.

In diesem Kapitel wird Afrika als diskursives Konstrukt im Rahmen der postkolonialen Studien und interkulturellen Literaturwissenschaft untersucht. Eine Diskursanalyse kann diese Arbeit allerdings nicht leisten, da nur auf zwei Beispiele *eines* (transdisziplinären) Mediums – Comics – fokussiert wird.

Als erstes wird auf den für diese Arbeit relevanten Diskursbegriff und die damit verbundenen Konzepte der postkolonialen Studien von Said und Spivak eingegangen. Da es hier um die Problematik ‚deutsch-afrikanischer‘ Begegnungen geht, soll dann der Mehrwert eines interkulturellen Blicks auf Literatur erläutert werden. In der vorliegenden Arbeit werden Graphic Novels analysiert, also soll am Ende dieses Kapitels feststehen, warum eine postkoloniale bzw. interkulturelle literaturwissenschaftliche Betrachtung des Comic-Mediums besonders sinnvoll ist. Das Comic-Medium an sich wird dann in Kapitel 2.2 untersucht.

³ Folgende Beispiele aus den beiden Graphic Novels spielen sich nicht (direkt) auf dem afrikanischen Kontinent ab: In der Einführung von *Emilio Tasso* trifft sich der Ich-Erzähler mit einem Bekannten aus der Schweiz. Das Nachwort von *Emilio Tasso* hat „Hamburg“ als Ortsangabe. In *Der Traum von Olympia* ‚träumt‘ die Ich-Erzählerin ab und zu von den Olympischen Spielen in Peking sowie den nächsten in London, und beim letzten Abschnitt handelt es sich möglicherweise um einen europäischen Blick, d. h. Europäer sind die impliziten Zuschauer des Videos auf Youtube.

⁴ Dies wird näher in Kapitel 2.3 betrachtet.

⁵ Mit „Bild“ werden nicht (nur) die tatsächlichen Bilder des Comic-Mediums gemeint, sondern ein kognitives Konstrukt, das beim Lesen in den Gedanken des Lesers erzeugt wird.

2.1.1 Diskurse im Rahmen der postkolonialen Studien

Der für diese Arbeit relevante Begriff des Diskurses bezieht sich auf Edward Saids Konzept des Orientalismus, mit dem sich Michael Hofmann⁶ befasst:

„Diskurse“ lassen sich mit Said im Rückgriff auf Foucault als mit Macht verbundenes Wissen verstehen, als die *Erzeugung* eines Bildes und damit eines Objekts des Wissens (2012:8, Hervorhebung im Original).

Der Fokus liegt hier auf Diskursen als ein mit Macht verbundenen Wissensaustausch, wodurch ein Konstrukt bzw. ein Objekt entsteht. Des Weiteren bezeichnen Diskurse „das Ensemble des Wissens über [ein Konstrukt], also das wissenschaftliche wie das populäre“ (Hofmann 2006:33). Diskurse finden also nicht nur im Kontext der Wissenschaft bzw. Akademie statt, sondern auch alltäglich in den Medien sowie in der Literatur.

Diesen Diskursbegriff erwähnte Said in seiner Studie *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*⁷ aus dem Jahre 1978, in der die Konstruktion des Orients durch Europa als das Andere bzw. das für Europa Fremde⁸ problematisiert wurde. Der Orient steht nicht nur Europa gegenüber, sondern wird auch als untergeordnet wahrgenommen, was zu einer asymmetrischen Beziehung der beiden zueinander führt. Saids Studie gilt als Wegbereiter für die in den USA entstandenen *postcolonial studies*, die sich nicht nur mit dem ehemaligen Kolonialismus und den Machtstrukturen zwischen Kolonisatoren und Kolonisierten, sondern auch mit aktuellen Herrschaftsstrukturen kritisch befassen. Heute wird im Kontext der postkolonialen Studien z. B. das Verhältnis zwischen der sogenannten ersten und dritten Welt problematisiert (vgl. etwa Castro Varela & Dhawan 2015:17ff.).

⁶ In diesem Kapitel stütze ich mich vor allem auf die Werke Michael Hofmanns (2006; 2012 sowie Hofmann & Patrut 2015), der Konzepte der postkolonialen Studien mit der interkulturellen Literaturwissenschaft in Zusammenhang bringt.

⁷ Mehr zum Buch *Orientalism* s. u. a. Castro Varela & Dhawan 2015:93ff.; Hofmann 2006:32f.; 2012:8; Hofmann & Patrut 2015:10.

⁸ Zur Konstruktion des Fremden stütze ich mich, Hofmann und Schöffter folgend, auf ein Spektrum von Bedeutungen:

Das deutsche Wort ‚fremd‘ hat – nach Hofmann (2006:15) und Hofmann und Patrut (2015:12) – drei Bedeutungen: erstens heißt es (topografisch) „außerhalb des eigenen Bereiches“ (Hofmann 2006:15); zweitens deutet es darauf, „was einem anderen gehört“ (ebd.); drittens verweist es auf das Unvertraute bzw. das Andere im Gegensatz zum Subjekt. Die dritte Bedeutung ist wichtig im Kontext der postkolonialen Studien, da hier das Verhältnis des Eigenen bzw. des Vertrauten zu dem Anderen bzw. Unvertrauten untersucht wird. Des Weiteren formuliert Ortfried Schöffter vier Facetten des Fremdverstehens, die sich im Umgang mit dem Fremden vollziehen lassen (Hofmann & Patrut 2015:13; vgl. Hofmann 2006:20ff.). Wenn das Fremde als (1) Resonanzboden des Eigenen betrachtet wird, wird die erfahrene Fremdheit eventuell zur Ähnlichkeit des Eigenen. Das Fremde als (2) Gegenbild führt zu einer Abgrenzung zum Eigenen; als (3) Ergänzung ist das Fremde eine Erweiterung und Füllung des Eigenen; und beim Fremden als das (4) Komplementäre des Eigenen bleibt das Fremde fremd und die Fremdheit wird nicht überwunden, jedoch gewahrt, anerkannt und respektiert. Die vierte Facette ist wichtig für den Ansatz der Dekonstruktion im Kontext der interkulturellen Literaturwissenschaft (s. Kapitel 2.1.2).

Den Orient – ein Begriff, der Gebiete in Nordafrika, den Nahen Osten, China und Indien zusammenfasst – existiert nur, nach Said, als Konstrukt „eines hegemonialen Systems „des Westens““ bzw. Europas (Hofmann & Patrut 2015:10). Durch die Zusammengruppierung dieser Gebiete und Bezeichnung als das Andere bzw. das Fremde, vollzieht sich die Konstruktion des Orients. Die Konstruktion findet des Weiteren in einem diskursiven Raum statt, nicht nur im wissenschaftlichen Kontext, sondern auch in den (populären) Medien, im Alltag sowie in der Literatur. Insofern ist der Orient ein diskursives Wissens*objekt* des *Subjekts* Europa. Die Macht bzw. Deutungshoheit Europas dem Orient gegenüber wird deutlich in der Bezeichnung Europas als Subjekt bzw. das Eigene und der des Orients als Objekt bzw. das Andere. Europa und der Orient lassen sich als Dichotomie bzw. binäre Oppositionen bezeichnen, d. h. die Konstrukte stehen einander gegenüber.

Dies lässt sich nun auf die Bezeichnung Afrikas als diskursives Konstrukt übertragen (vgl. Hofmann:7f.): In deutschen Diskursen bzw. deutschsprachiger Literatur über Afrika werden (immer noch) Bilder des Anderen bzw. des für Europa Fremden erzeugt (vgl. u. a. Diallo 2012). Auch Afrika wird – wie der Orient – als das Fremde bzw. das Andere Europas dargestellt und kann deswegen als ein Wissensobjekt des Subjekts Europa betrachtet werden. Die Bezeichnung bzw. Gegenüberstellung des ‚Deutsch-afrikanischen‘ ist aber problematisch: Einerseits gibt es tatsächlich den afrikanischen Kontinent im Gegensatz zu dem ‚Orient‘; andererseits geht es hier nicht um zwei aus mehreren Ländern bestehende Orte wie Europa und den ‚Orient‘, sondern um ein ‚deutschsprachiges Gebiet‘ und einen ganzen Kontinent. Dies zeigt die asymmetrische Beziehung zwischen beiden Konstrukten auf und wird in der vorliegenden Arbeit berücksichtigt.

Aufgrund dieser Betrachtung wird nun davon ausgegangen, dass sich die zu analysierenden deutschsprachigen, auf dem afrikanischen Kontinent abspielenden Graphic Novels in einer komplexen, asymmetrischen Verstrickung ‚deutsch-afrikanischer‘ Diskurse befinden.

Nach Said ist die (Re-)Konstruktion von Bildern des Anderen durch das Eigene zugleich ein falsches und nötiges Verfahren: Falsch wäre die Erzeugung stereotyper Bilder⁹, nötig die Betrachtung von und Auseinandersetzung mit dem Anderen bzw. Fremden (vgl. Hofmann 2006:33f.; 2012:10). Wie soll man sich nun mit dem Konstrukt Afrikas als das Andere bzw.

⁹ Bzw. exotistischer Bilder (vgl. Götsche 2003).

das Fremde sowie dem deutschsprachigen Gebiet als das Eigene auseinandersetzen, ohne dabei Stereotypen zu erzeugen? Wichtig ist hier darauf hinzuweisen, dass die Konstruktion nie vollendet werden kann und die Bilder, die erzeugt werden, nie festgeschrieben werden sollten. Hofmann und Patrut (vgl. 2015:18) kommen zu der Schlussfolgerung, dass einerseits ein mit Macht verbundener Diskursraum sowie stereotype Bilder über Afrika weiter existieren und andererseits, dass man sich aber dessen bewusst sein sowie sich ständig damit kritisch auseinandersetzen sollte. Auf diese Weise soll auch das ‚Deutsche‘ betrachtet werden, da das sogenannte ‚Deutsche‘ auch kein festschreibbares Konstrukt ist bzw. sein sollte.

Ein anderes für diese Arbeit relevantes Gründungsdokument der postkolonialen Studien ist Gayatri Chakravorty Spivaks erstmals 1985 erschienene Studie *Can the subaltern speak?*¹⁰ In ihrem Werk setzt sich Spivak kritisch mit dem Akt bzw. der Macht des Sprechens bei dominanten Gruppen vs. den Subalternen¹¹ auseinander. Grundlegend für Spivaks Arbeit ist die Frage, wer spricht bzw. wer die ‚Stimme‘ hat.

Spivak [entfaltet] eine facettenreiche Kritik an dem Wohlwollen radikaler westlicher Intellektueller, welche durch die Behauptung, die ‚Massen‘ könnten für sich selbst sprechen, ihre eigene Macht verschleiern würden (Castro Varela & Dhawan 2015:186).

In der Darstellung bzw. dem Sprechen über die Massen aus einer westlichen Perspektive sprechen die Massen, also die ‚Nicht-Westlichen‘ nicht (für sich selbst). D. h. die westliche Perspektive hat, in der Darstellung der Massen, die Machtposition. Problematisch ist, wenn die Massen bzw. Subalternen „auf Schwierigkeiten der Artikulation stoßen, weil sie sich der Sprache der Kolonialherren bedienen müssen“ (Hofmann & Patrut 2015:18). ‚Sprache‘ verweist hier nämlich nicht auf ‚Sprachen‘ im Allgemeinen, sondern – so Castro und Varela (2015:193) – auf eine gewisse Art des ‚Sprechens‘, auf komplexes, wissenschaftliches bzw. ‚intellektuelles‘ Sprechen. So versuchen ‚intellektuelle‘, ‚progressive‘ Europäer und Anglo-Amerikaner „im Namen‘ [...] [der] Subalternen zu sprechen“ (Hofmann & Patrut 2015:18). Die für diese Arbeit wichtige Frage im Rückgriff auf Spivak ist also nicht nur *wer* spricht, sondern *wie* gesprochen wird. Wenn die subalternen Gruppen in einer ‚intellektuellen‘ Sprache von Europäern und Anglo-Amerikanern dargestellt werden, sollte in Frage gestellt werden, ob dies eine angemessene Darstellung ist bzw. ob oder inwieweit diese Darstellung

¹⁰ Mehr zu Spivaks Schrift s. u. a. Castro Varela & Dhawan 2015:186ff.; Hofmann & Patrut 2015:17f.; Morris 2010.

¹¹ Laut Castro Varela und Dhawan (2015:187), verweist Spivak auf subalterne Gruppen als „eine radikale Differenz zu den dominanten Gruppen“. Demzufolge „[ist] Subalternität [...] die Gegenposition zur Hegemonie“ (ebd.).

der Perspektive der Subalternen überhaupt entsprechen könnte. Wenn die Perspektive der Subalternen aber von Europäern und Anglo-Amerikanern in einem anderen Medium – z. B. Literatur (vgl. u. a. Hofmann 2006; 2012) – dargestellt wird, könnte die Wirkung anders bzw. ‚angemessener‘ sein.

Für die Darstellung des Eigenen und des Anderen ist nach Said und Spivak also folgendes problematisch: Zum einen wird die Konstruktion des Eigenen und des Anderen bzw. des Fremden¹² nicht in einem herrschaftsfreien Diskursraum stattfinden; zum anderen sollte dabei sowohl in Frage gestellt werden, wer spricht bzw. aus wessen Perspektive dargestellt wird, als auch *wie* gesprochen bzw. dargestellt wird. Literatur ist nun für den Umgang mit dieser Problematik ein geeignetes Medium:

Die Literatur kann dieses Problem kreativ bearbeiten, indem sie zum Beispiel autoreflexiv arbeitet und dabei die Voraussetzungen ihres eigenen Sprechens kritisch befragt oder verschiedene Formen der Multiperspektivik in ihren Diskurs einarbeitet und so die Notwendigkeit darlegt, etwa bornierte eurozentrische Perspektiven zu überwinden (Hofmann & Patrut 2015:18).

An dieser Stelle soll auf die Rolle der interkulturellen Literaturwissenschaft eingegangen werden.

2.1.2 Dekonstruktion im Kontext der interkulturellen Literaturwissenschaft

Die interkulturelle Literaturwissenschaft wurde ab den 1980er Jahren zu einem auf die postkolonialen Studien aufbauenden Diskursrahmen für Literatur, die sich mit interkulturellen Themen auseinandersetzen. Interkulturalität bezeichnet das Aufeinandertreffen von Individuen verschiedener Kulturzugehörigkeiten¹³, bei dem sich erst im Moment der tatsächlichen Begegnung kulturelle Differenzen sowie -Identitäten ergeben (vgl. Hofmann 2006:11f.). Kulturelle Identität ist kein starrer Zustand, sondern ergibt sich nur im Moment der interkulturellen Begegnung, in der wiederum kulturelle Differenzen zugeschrieben werden. Beide Konzepte sind also „das Ergebnis einer Zuschreibung, die sich in einem Prozess der Begegnung vollzieht“ (Hofmann 2006:11). Um die Entstehung

¹² Bzw. der dominanten und subalternen Gruppen nach Spivak.

¹³ Der hier erwähnte Kulturbegriff bezieht sich auf eine bedeutungs- und wissensorientierte Betrachtung von Kultur als „Dimension kollektiver Sinnsysteme, die in Form von Wissensordnungen handlungsanleitend wirken“ (Reckwitz 2006:90). Auch Clifford Geertz' Begriff der Kultur als ein „Netz von Bedeutungen, in das der Mensch sich selbst verstrickt ist“ ist für die vorliegende Arbeit bedeutend (zit. nach Geertz in Hofmann 2006:10).

kultureller Differenzen zu erläutern, soll im Folgenden der unterliegende Ansatz – der der Dekonstruktion – umrissen werden.

Der Ansatz der Dekonstruktion von Jacques Derrida wurde Ende der 1960er Jahre mit den Literatur- und Kulturwissenschaften in Zusammenhang gebracht (Jeßing & Köhnen 2003:224). Die Dekonstruktion „fragt nach einer Spur des Differierenden, des Nicht-Identischen“ (Hofmann & Patrut 2015:16) und befasst sich damit, „wie überhaupt Texte ihre Bedeutungen konstituieren und wie dies Verstehensprozesse beeinflusst“ (Jeßing & Köhnen 2003:226). Zentrale Begriffe, die in dieser Theorie kritisch betrachtet werden und im Folgenden erläutert werden sollen, sind Sinn, Identität und Differenz.

Derrida positioniert sich gegen eine Feststellung bzw. Festschreibung von Sinn (vgl. Jahraus 2002:246). Sinn bzw. Bedeutung wird nur in einem „unabschließbare[n] Spiel der Differenzen“ konstruiert (Hofmann 2006:48) und „mit jeder Lektüre neu produziert“ (Jeßing & Köhnen 2003:225). Differenz verweist auf das Nicht-Identische; eine Identität kann nur konstruiert werden im Sinne dessen bzw. der Differenzen, das bzw. die es eben nicht ist. Dies fasst Derrida mit dem Begriff *différance*¹⁴ zusammen. Nach Stocker (2006:176) ist *différance*:

a way of referring to how materiality itself disrupts identity, by showing that the ‘same’ in our ideas contains difference. [...] This is a way of trying to frame a well-established philosophical position, which is that change and the existence of multiple points of view overflow, and disturb, identity and system.

Relevant ist hier der Begriff *disturb* bzw. stören, denn hier schließt die Theorie der Dekonstruktion an die interkulturelle Literaturwissenschaft an.

Für die Interpretation von literarischen Texten verweist Dekonstruktion auf zwei Verfahren: „Einmal sind es die Leser, die dekonstruieren, zum anderen sind die Texte selbst dekonstruktiv“ (Jahraus 2002:244). Interkulturelle Literatur ist selber dekonstruktiv bzw. ‚stört‘ binäre Oppositionen, indem sie binäre Oppositionen – kulturelle Identität vs. kulturelle Differenz bzw. das Eigene vs. das Andere – (re-)konstruiert. Interkulturelle Literatur enthält so binäre Oppositionen, die nur zu dem Zweck (re-)konstruiert werden, damit die Leser sie gleich dekonstruieren können (vgl. ebd.:251). Ziel ist, keine Identitäten festzuschreiben; d. h. auch, keine Widersprüche zwischen Identität und Differenz aufzulösen, sondern zur

¹⁴ Mehr dazu s. u. a. Hofmann & Patrut 2015:16; Jahraus 2002:248; Stocker 2006.

Erkenntnis zu kommen, dass Differenzen „profilert, anerkannt und toleriert“ werden müssen (Lützeler 2009:100)¹⁵. Literatur wird so zum Ort des Störens von festgeschriebenen Identitäten und Differenzen bzw. zum Medium interkultureller Betrachtung von Identitäten und Differenzen.

Das Können von Literatur, bzw. wie Literatur dieses Stören geeignet darstellen kann, soll nun betrachtet werden.

2.1.3 Das interkulturelle Potential von Literatur

Nach Lützeler (2009:102) ist Literatur ein angemessenes Medium zur Darstellung postkolonialer Themen, denn sie „kann die Komplexität von Problemen vergegenwärtigen, [...] [und] gerade dadurch ein Denken in Vereinfachungen und binären Schemata verhindern oder es zumindest korrigierend beeinflussen“. Des Weiteren verweist Uerlings (in Uerlings & Patrut 2012:15,53) darauf, dass das Poetische postkolonialer Literatur in dem spielerischen Umgang mit Dichotomien vorkommt. Literatur hat so die Möglichkeit, festgeschriebene binäre Oppositionen aufzuheben und zu dekonstruieren.

Im Rahmen der interkulturellen Literaturwissenschaft fasst Hofmann (2006:55) das Können von Literatur auf eine ähnliche Weise zusammen:

Literatur enthält und vermittelt (1) kulturelle Muster, d. h. sie baut die kulturelle Fremdheit, die sie enthält, gleichzeitig selbst ab. Darüber hinaus vermittelt Literatur aber (2) Sensibilität für kulturelle Differenz überhaupt. [...] Schließlich (3) sensibilisiert Literatur, als verfremdender Umgang mit Zeichen, für Differenzwahrnehmung überhaupt, und das kann, wiederum mittelbar, dazu beitragen, Fremdheits- und Vertrautheitselemente auch in interkultureller Kommunikation besser zu unterscheiden.

Wichtig ist hier, die Form an sich zu beachten. Interkulturelle Literatur ist nämlich eine besondere Art von interkultureller Kommunikation, die nicht vorgibt, „auf Gegebenes zu verweisen, und [hat] damit die Möglichkeit, in reflektierte Distanz zu einem naiven Verständnis des Verweisungscharakters der Sprache zu treten“ (Hofmann & Patrut 2015:15). In diesem Sinne wird die Form des literarischen Textes zum Element (des Inhaltes), „das an der Suspension des Sinnes mitarbeitet und die inhaltliche Eindeutigkeit des Geschriebenen aufhebt“ (Hofmann 2006:50).

¹⁵ vgl. die vierte Facette des Fremdverstehens nach Ortfried Schäffter (s. Kapitel 2.1.1; vgl. Hofmann & Patrut 2015:13; Hofmann 2006:20ff.).

Hofmann (2006:59) fasst die Aufgabe interkultureller Literatur passend folgendermaßen zusammen:

Wenn interkulturelle Konstellationen die Infragestellung starrer Normsysteme bedingen, dann werden literarische Gattungsmittel notwendig, die eine solche Infragestellung mit den Mitteln der Sprache und der Fiktion ausdrücken.

Im nächsten Abschnitt wird untersucht, ob Comics ein literarisches Medium sind, das interkulturelle Konstruktionen entfalten könnte. Gleichzeitig werden nun Afrika und ‚das Deutsche‘ als diskursive Konstrukte verstanden, die in den zu untersuchenden Graphic Novels thematisiert werden.

2.2 Mehrwert von Comics?

Die umstrittene Frage, was ein Comic sei, wird oft in der aktuellen deutschsprachigen Sekundärliteratur zum Gegenstand der Diskussion, jedoch nicht leicht geklärt (vgl. u. a. Abel & Klein 2016; Knigge 2009:21; Frahm 2011:145). Das liegt u. a. daran, dass Comicforschung bzw. *Comic Studies* vor allem in der deutschen Literaturwissenschaft ein relativ neues Feld ist, und daher – so u. a. Abel und Klein (2016:56) – die Begriffsbestimmung selber (noch) ein Untersuchungsansatz der Forschung ist. Im vorliegenden Abschnitt wird auf dieses ‚neue‘ Feld eingegangen, um den Mehrwert des Mediums für diese Arbeit zu überprüfen.

Es sollen die folgenden Aspekte untersucht werden: Erstens werden der Begriff bzw. das Medium des Comics vorgestellt, wobei für diese Arbeit bedeutende Comic-Theoretiker und einige Konzepte in ihren unterschiedlichen Betrachtungsweisen des Gegenstandes dargestellt werden sollen. Dann sollen die Gattung der Graphic Novel und die problematische Verwendung dieses Begriffs beachtet werden. Das interkulturelle und postkoloniale Potential von Comics bzw. Graphic Novels soll dabei erläutert werden. Abschließend wird das Genre der nichtfiktionalen Graphic Novel anhand von zwei Beispielen untersucht.

2.2.1 Einführung in das Comic-Medium

Zu den ersten anerkannten Comic-Theoretikern gehört der in den USA lebende Comic-Autor Scott McCloud, der Comics im ersten Kapitel seines erstmals 1993 erschienenen *Metacomics*¹⁶ *Understanding Comics*¹⁷ folgendermaßen definiert: „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response to the viewer“ (McCloud 1994:9). McClouds Definition, die auf Will Eisners Begriff der „sequentiellen Kunst“ (vgl. Eisner 1996) aufgebaut ist, dient meistens als Ausgangspunkt für jene Comic-Theoretiker, die sich kritisch mit der Form bzw. den Zeichensystemen des Gegenstandes auseinandersetzen (vgl. u. a. Knigge 2009:22; Wolk 2007:17f.). Neben den Aspekten Raum, Sequenz, Zeichensysteme, und Ästhetik, die in dieser Definition beleuchtet werden, wird das Merkmal der Informationsvermittlung bzw. der

¹⁶ *Metacomics* (Comics über Comics) sind Sachliteratur, die die Funktion von Comics in Comic-Form zum Thema hat.

¹⁷ Die deutsche Fassung, *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst* wurde 2001 veröffentlicht. Ein Auszug aus dem ersten Kapitel erschien dann 2014 als Artikel in der von der BPB herausgegebenen Zeitungsbeilage *Aus Politik und Zeitgeschichte*. 21 Jahre nach erstem Erscheinen gilt McClouds Werk also immer noch als relevant.

Kommunikationsfähigkeit von Comics deutlich. Wegen der Kommunikationsfähigkeit werden Comics als ein alternatives Medium zu rein narrativen Texten angesehen, weil durch die Kombination von Bildabfolge und narrativen Erläuterungen über die Figuren Kommunikationsstrukturen hergestellt werden, die sich dem Film annähern (vgl. Wolk 2007; Hatfield 2001). Allerdings muss man auch – u. a. Groensteen (2014:35f.) und Hatfield (2001:32ff.) folgend – berücksichtigen, dass Comics ein Medium sind, dessen Zeichensysteme Bild und Schrift auf unterschiedliche Weisen gelesen werden. Es wird also im Folgenden wichtig sein, darauf einzugehen, was das „Lesen“ von Comics bedeutet.

Zwei für das Lesen von Comics wichtige Konzepte, die McClouds Werk zugrunde liegen, sind *Iconic Abstraction* bzw. Ikonizität und *Closure*¹⁸ bzw. Induktion. *Iconic Abstraction* verweist darauf, wie der Leser des Comics sich mit Details eher abstrakterer Figuren identifizieren kann, weil bei diesen Figuren mehr Details zwischen dem Gezeichneten und dem Leser übereinstimmen:

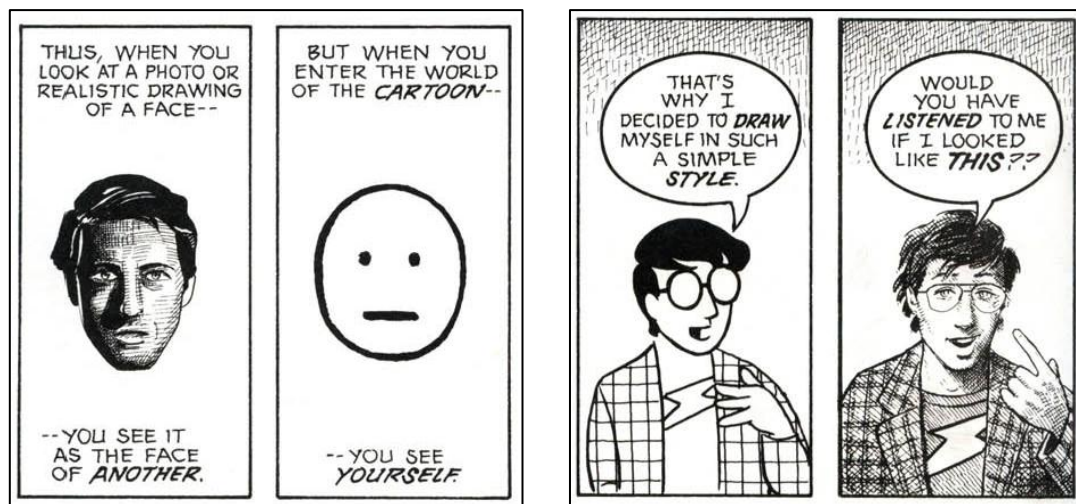


Abbildung 1: Zur Funktion von *Iconic Abstraction* (McCloud 1994:36)¹⁹.

Wie Abbildung 1 zeigt, kann der Leser die Aspekte von McClouds cartoonhaften Figuren wie Haare, Hand, Nase, Mund und Brille schnell erkennen; in der eher realistischen Version muss der Leser sich mehr anstrengen, die Details der Figur zu erkennen und zu interpretieren. Die cartoonhafte Version ist also hier mehr geeignet, da es in diesem Sachbuch darum geht, den Leser über das Medium zu informieren. Hier kann der Leser sich schnell mit der McCloud-

¹⁸ In dieser Arbeit werden eher die in den *Comic Studies* gebräuchlichen englischen Begriffe *Iconic Abstraction* und *Closure* statt Induktion und Ikonizität benutzt.

¹⁹ Chaney (TEDx Dartmouth 2011) geht auch auf dieses Beispiel ein.

Figur identifizieren und die Information durch ‚seine Augen‘ – die Brille McClouds, die der Leser nun als seine eigene Brille wahrnimmt – betrachten.

Anhand des folgenden Beispiels²⁰ wird nun der Prozess der *Closure* erklärt:



Abbildung 2: Zur Funktion von *Closure* (McCloud 1994:68).

Es gibt in diesem Beispiel zwei Panels²¹, zwischen denen der Leser anhand der gegebenen Zeichen eine logische, d. h. kausale Verbindung feststellen soll. Zwei wichtige Zeichen, die laut dem Erzähler²² hier den Verbindungsprozess unterstützen, sind die gezeichnete Axt im ersten Panel und das *Soundword*²³ im zweiten. Obwohl es dem Leser logisch vorkommen kann, dass die Axt der ersten Figur den Schrei und eventuell Tod der zweiten Figur ‚verursacht‘, wird das Verbrechen nicht tatsächlich gezeigt, was bedeutet, dass der Leser selber diesen Zusammenhang herstellen muss. Wie der Zusammenhang ‚aussieht‘ hängt nun von dem jeweiligen Leser ab, da jeder sich dies anders bzw. „auf seine Art“ (McCloud 2001:74, Hervorhebung im Original) vorstellt.

McCloud (1994:64ff.) geht des Weiteren davon aus, dass *Closure* in Comics auf eine besondere Weise im Vergleich zu dem Prozess im Film geschieht. Im Filmmedium findet *Closure* nämlich nicht nur andauernd bei den Beobachtern statt, sondern auch unwillkürlich. Bei Comics ist der Prozess aber von jedem Leser abhängig, der willkürlich – auf seine Art –

²⁰ Dieses Beispiel gibt es auch in Gundermann (2014:27).

²¹ Panels bezeichnen die Rahmen, in denen der aus Bild und Schrift bestehende Raum des Comics vorkommt.

²² Der Erzähler ist McCloud selbst, der hier und stetig im Text die Leser direkt anspricht.

²³ *Soundword* bezeichnet ins Bild eingefügte Schrift, die als Klang gelesen werden soll. Man kann die Funktion von *Soundwords* mit der von Lautmalerei in Prosatexten vergleichen.

an dem Prozess teilnimmt. Dabei rekonstruiert der Leser Zeit und Bewegung bzw. Handlung zwischen den Panels.

Der Raum zwischen den Panels, in dem *Closure* stattfindet, heißt der Rinnstein bzw. *Gutter*. Goggin und Hassler-Forest (2010:1) definieren *Gutter* als „the single element that defines comics as a separate medium“. *Gutter* ist nicht notwendig sichtbar; d. h. es könnte auch ein ‚theoretischer‘ Raum sein (vgl. u. a. Goggin & Hassler-Forest 2010:1). In Comics gibt es also nicht immer eine fixierte Struktur logisch aufeinanderfolgender Rahmen. Bild und Schrift können auch ineinanderfließen und den Prozess des Lesens dabei stören bzw. verkomplizieren.

Offensichtlich hat der Leser eine besonders aktive Rolle bei der Rekonstruktion des Narrativen in Comics. Das Besondere an Comics liegt zwischen den Panels. Wie der Leser aktiv den implizierten (theoretischen) Raum zwischen den Panels rekonstruiert, erklärt Eisner (2008:49) wie folgt:

In comics the reader is expected to understand things like implied time, space, motion, sound and emotions. In order to do this, a reader must not only draw on visceral reactions but make use of an accumulation of experience as well as reasoning.

Wie der implizierte Raum zwischen den Panels ‚aussieht‘, hängt also von dem ‚Bauchgefühl‘ und den Erfahrungen des jeweiligen Lesers ab.

McClouds Werk dient auch im deutschsprachigen Raum als wichtiger Ausgangspunkt für die Comicforschung. Beispielsweise betrachtet Knigge (2014:12) Comics als ein Multimedien, „bei de[m] die Zeichnungen [...] mit dem Text zu einer neuartigen Einheit verschmelzen“. Auch Gundermann (2014:27) geht auf den Prozess der Verschmelzung von „Bild, Symbol und Text“ ein. In den Betrachtungen von Knigge und Gundermann wird sich also auf den *Closure*-Prozess konzentriert.

Einer, der sich gegen McClouds *Closure*-Konzept positioniert, ist der Comic-Theoretiker Ole Frahm (2011). Er kritisiert dieses Konzept als einen zu einfachen Prozess, der die Komplexität des Mediums nicht in Betracht ziehe. Bei der Lektüre von Comics geht es nach Frahm eher darum, die „heterogenen Zeichen, Schrift und Bild, in ihrer Besonderheit, in ihrer Materialität zu genießen, die sich zu keiner abschließbaren Einheit zusammenschließen lässt“ (ebd.:144). Man versuche zwar, eine Einheit zwischen Zeichensystemen herzustellen, solle

sich aber gleichzeitig dessen bewusst sein, dass der Gegenstand – wegen seiner Materialität – nie zu *einer* Einheit kommen könne (vgl. ebd.:156). Des Weiteren geht Frahm davon aus, „Comics [seien] Parodien auf unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis zwischen Zeichen und ihrer Referenz“ (ebd.:144). Das, was im Bild gezeigt und in der Schrift dargestellt wird, verweist nicht direkt aufeinander und auch nicht auf eine vorhandene Realität. Stattdessen wird ein Sinn des Comics nur bei jeder neuen Betrachtung konstruiert und insofern wird Mehrdeutigkeit erzeugt. Diese Ambivalenz ist vor allem deutlich in den Comics, die ihre eigene Materialität zum Thema haben, da die Konstruktion von Zeichen so in der Form reflektiert wird. Frahm (ebd.:156) stellt aber auch fest, dass die Zeichenambivalenz nicht in jedem Comic zentral ist, aber dennoch bei jeder Lektüre untersucht werden sollte.

2.2.2 Zum Begriff der Graphic Novel

Die in der vorliegenden Arbeit zu untersuchenden Texte werden nicht als Comics, sondern als Graphic Novels bezeichnet. Der Begriff der Graphic Novel scheint ein problematischer zu sein, denn wenn man mit diesem Begriff Comics mit ‚seriösen‘ Themen bzw. eine kulturelle Legitimation des Mediums bezeichnen will, besteht die Gefahr, andere Comics nun als ‚nicht-seriös‘ bzw. trivial anzusehen. Deswegen soll im Folgenden auf verschiedene Ansichten des Begriffs eingegangen werden, um die für diese Arbeit relevante Betrachtung zu definieren.

Den Begriff Comics gibt es schon im alltäglichen Gebrauch seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Die erste Verwendung des Begriffs Graphic Novel kann demgegenüber auf das Jahr 1978 als Bezeichnung für Will Eisners Comic-Geschichten *A Contract with God and Other Tenement Stories* zurückgeführt werden. Neben dem Konzept der sequentiellen Kunst benutzt Eisner allerdings schon in den 1930er Jahren den Begriff der „grafischen Literatur“, um ein Belletristik-Leserpublikum zu erreichen²⁴ (vgl. u. a. Abel & Klein 2016:29; Knigge 2009:28; 2014:14ff.). Eisner konzentriert sich nämlich auf das Literarische in Comics – d. h. „[d]as Romanhafte [...]: die Möglichkeit zu epischem, komplexem, tiefgründigem Erzählen, zu Reflexion“ (Hangartner 2009:37) – um Comics *als* Literatur anzusehen. In gewissem Maße

²⁴ Will Eisner war aber nicht der erste, der den Mehrwert des Zusammenhangs zwischen Bildern und Literatur erkannte. Der Belgier Rodolphe Töpffer bezeichnete schon 1827 seine Bildergeschichten als „Literatur in Bildern“ (Hangartner 2009:36; Knigge 2014:12). Mehr zu Töpffers Bildergeschichten s. u. a. Abel & Klein 2016:3; Heer & Worcester 2009:XII.

benutzte Eisner also diesen Begriff als Marketingstrategie für seine literarisch bzw. erzählerisch gestalteten Comics.

Andere Comic-Theoretiker – die nicht nur die Form, sondern auch das Narrative in Comics untersuchen – verwenden den Begriff *Graphic Narrative*, um so das Erzählerische in Comics, das grafisch konstruiert ist, zu beleuchten (vgl. Mikkonen 2010; Stein & Thon 2013). Eine andere Bezeichnung für Graphic Novels ist Comic-Romane (Abel & Klein 2016:156; Hangartner 2009:38), die m. E. aber eher unklar ist, da dieser Begriff auch im engeren Sinn auf Romanadaptionen von Comics²⁵ verweisen kann.

Wie bisher gezeigt wurde, wird in diesen literarischen Bezeichnungen des Comic-Mediums vor allem der zweite Teil des Begriffs, d. h. ‚Novel‘ bzw. ‚Narrative‘, betont. Es sollte aber auch – so Baetens (2001:7) – der Begriff *graphic* beachtet werden, da dieser Begriff auch *hyperdescriptive* heißen kann. Dies beschreibt nämlich die besondere Art bzw. Form des Erzählens, nämlich die grafische Gestaltung.

Einige Theoretiker – etwa Frahm (2011) sowie Goggin und Hassler-Forest (2010) – verzichten sogar auf die Verwendung des problematischen Begriffs der Graphic Novel und verwenden stattdessen nur den des Comics. Wenn man Graphic Novels als „Einzelwerke“ (Abel & Klein 2016:41) bzw. „längere, abgeschlossene“ Werke (Grünwald 2014:45) ansieht und das freie Format der Gattung betont (vgl. u. a. Abel & Klein 2016:79; Hatfield 2001:5), dann grenzt man Graphic Novels von Comics nicht in Bezug auf die erzählerische Mittel und Themen ab. Eine Graphic Novel ist in dieser Hinsicht eine Benennung für ein abgeschlossenes Werk und kein fortgesetztes bzw. kontinuierlich erscheinendes Comic-Heft.

Die neuen Möglichkeiten der Form der Graphic Novel beschreibt Eisner im Vorwort von *A Contract with God* wie folgt:

Die Einzelbilder sind im Gegensatz zur gewohnten Form der Comics nicht mehr aneinandergereiht und haben die gleiche Größe; sie nehmen sich die Formate, die sie brauchen, und oft füllt ein einzelnes Bild eine ganze Seite (zit. nach Eisner in Knigge 2014:16).

²⁵ Etwa die *Classics Illustrated* seit den 1940er Jahren oder die neuen Reihen des 21. Jahrhunderts *Collection Ex Libris* und *Collection Fétiche* (vgl. Hangartner 2009:53ff.).

Fast 40 Jahre nach der ersten Veröffentlichung einer Graphic Novel kann man in Bezug auf die freie Form diese Unterscheidung zwischen Comics und Graphic Novels nicht mehr so (leicht) treffen; jedoch begründet dies das Aufkommen der damals neuen Gattung, die die formalen Möglichkeiten des Mediums erweiterte. Der Autor bzw. Zeichner des Comics konnte nun mit der Form des Mediums freier umgehen. Der britische Comic-Autor bzw. -Zeichner Eddie Campbell betrachtet den Begriff der Graphic Novel deswegen als eine „Bewegung“, da jeder Autor bzw. Zeichner einen Stil oder eine Technik für sich entwickeln und das Werk als Graphic Novel bezeichnen konnte (Abel & Klein 2016:31; Knigge 2014:16). Heute gibt es folglich eine Vielfalt neuer Genres und Stile bzw. Techniken, so dass Abel und Klein zu dem Schluss kommen: „Noch nie in seiner Geschichte hat der Comic über eine derartige Freiheit verfügt, zu erzählen“ (Abel & Klein 2016:36).

Zusammenfassend kann man davon ausgehen, dass die Gattung der Graphic Novel aus zwei Gründen aufgekommen ist: einerseits, um das Literarische an Comics zu erkennen; andererseits, um die Freiheit des Mediums zu etablieren und daraus ein neues Format zu schaffen. Heute wird das Literarische an Comics (öfter) anerkannt und die Form als offener gesehen. Sinnvoll ist nun, den Begriff der Graphic Novel für jene Comics zu benutzen, die abgeschlossene Werke sind. Ich verweise im Folgenden auf Comics als ein Medium mit formalen, bzw. bildlichen und schriftlichen Erzählmitteln und im Gegensatz dazu auf Graphic Novels als ein Format im Medium des Comics.

2.2.3 Das interkulturelle Potential von Comics bzw. Graphic Novels

An dieser Stelle soll das interkulturelle und postkoloniale Potential von Comics bzw. Graphic Novels festgestellt werden. Comics sind literarisch, weil sie erzählen, und zwar mittels bildlicher und schriftlicher Zeichen. Der implizite Leser hat eine aktive Rolle in der Rekonstruktion der dargestellten Geschichte(n), denn er nimmt u. a. anhand von eigenen Erfahrungen am *Closure*-Prozess teil. Eine komplizierte bzw. komplexe Gestaltung der Zeichen kann zum Stören des Leseprozesses und der Infragestellung von Sinn führen. Dies kann wiederum zur Infragestellung des Prozesses von Gestaltung bzw. Konstruktion an sich führen. Insofern wird die Form des Comic-Mediums zu einem zu dekonstruierenden Element. Da das interkulturelle Potential von Literatur als ein dekonstruierender – d. h. verfremdender, poetischer und spielerischer – Umgang mit festgeschriebenen Identitäten und Konstrukten betrachtet werden, kann man nun das Comic-Medium als eine Art interkultureller Literatur

ansehen. Comics können nun, wegen deren andersartigen Umgang mit Bild und Schrift im Vergleich zu rein schriftlicher Literatur, als ein verfremdendes Medium bezeichnet werden. Wenn in Comics interkulturelle Begegnungen thematisiert bzw. problematisiert werden, gilt dieser Aspekt als Medium interkulturellen Erzählens.

Des Weiteren können Comics durch eine Problematisierung diskursiv konstruierter Bilder des Eigenen und des Anderen zum Medium postkolonialer Perspektiven werden. Konstrukte des ‚Afrikanischen‘, ‚Deutschen‘ und ‚Europäischen‘ können m. E. im Comic-Medium erzeugt und dekonstruiert werden, wenn die Konstruktion oder Form zur Infragestellung des Entstehens dieser Konstrukte führen. Auch wenn in Comics oder Graphic Novels die Frage, *wer* spricht und *wie* gesprochen wird, thematisiert werden, nehmen sie im Rückgriff auf Spivak am Postkolonialismus-Diskurs teil.

2.2.4 Wie nichtfiktionale Graphic Novels erzählen

Bühler und Röttgers²⁶ sowie Kleists Graphic Novels, die in der vorliegenden Arbeit analysiert werden, basieren auf realen Vorkommnissen. Obwohl es in beiden Texten fiktionale Aspekte gibt, die die Autoren im Vor- bzw. Nachwort auch reflektieren, kann man im Großen und Ganzen diese Graphic Novels als nichtfiktionale Werke bezeichnen. Im Folgenden gehe ich auf einige Aspekte nichtfiktionaler Graphic Novels anhand von zwei Beispielen ein, nämlich auf Art Spiegelmans *Maus* und Joe Saccos *Palestine*. Die Werke von Spiegelman und Sacco, die beiden am Ende des 20. Jahrhunderts erschienen, dienen als Wegbereiter für neue Genres des Comic-Mediums, nämlich (Auto-)Biografien und Comic-Reportagen. Im Folgenden soll untersucht werden, wie diese Graphic Novels erzählen bzw. wie in diesen mit dem Thema Dokumentation von Geschichte(n) umgegangen wird.

Art Spiegelmans *Maus*

In *Maus*²⁶ stellt Spiegelman seinen eigenen Umgang mit der Geschichte seines Vaters mit dem Holocaust dar. Das Auffallendste an dieser Graphic Novel, das diese derzeit von anderen (Auto-)Biografien in Comic-Form unterscheidet, ist das Tiermotiv bzw. die Tiermetaphorik, denn die Juden werden als Mäuse und die Deutschen als Katzen dargestellt. Die Erzählung findet auf zwei Zeitebenen statt. Einerseits befindet man sich in den 1980er Jahren u. a. im

²⁶ Hier wird auf beide Bände von *Maus* (Spiegelman 1986;1991) verwiesen.

Gespräch zwischen Artie und seinem Vater Vladek und andererseits erfährt man etwas über Vladeks Leben vor, in und nach Auschwitz.

Spiegelman gehört zu den prominenten Comic-Autoren bzw. -Zeichnern, der am Ende der 1960er Jahren in den USA entstandenen *Underground*- bzw. *Comix*-Bewegung. Die Bezeichnungen *Underground* bzw. *alternative* (vgl. Hatfield 2001) oder *art Comics* (Wolk 2007:11f.) verweisen auf ein ihnen allen anhaftendes inhärentes Merkmal, nämlich dass sie alle Gesellschaftskritik zum expliziten Ziel haben (vgl. Abel & Klein 2016:23; Knigge 2009:27; 2014:15). Wichtig für diese Bewegung war das Aufkommen autobiografischer Comics, die die subjektive Perspektive des Comic-Autors bzw. -Zeichners zum Thema der Erzählung haben (vgl. Beaty 2009:230). Spiegelmans *Maus* ist teilweise biografisch in Bezug auf das Leben seiner Eltern, das er durch das Erzählen seines Vaters erfährt, teilweise aber auch autobiografisch, da auch sein eigener Umgang mit der bzw. den Geschichte(n) seiner Eltern dargestellt wird.

Aufgrund seiner Annahme, er werde aus fehlendem Wissen und mangelnder Erfahrung sowieso nur auf einer unechten Weise den Holocaust darstellen können, zeichnete Spiegelman – wie schon erwähnt – seine Figuren als Tiere (vgl. Huyssen 1997:176). In Form des verfremdenden Comic-Mediums konnte der Autor nun – laut Huyssen (ebd.) – die bis dato behauptete Nicht-Darstellbarkeit des Holocaust²⁷ eben doch darstellen. Durch die Verwendung des Tiermotivs wirkt die Graphic Novel *Maus* zunächst gleichzeitig distanziert und verfremdend (vgl. Frenzel 2014:30f.). Ein direkter Bezug zur Geschichte lässt sich nicht sofort erkennen, denn die Tierfiguren wirken distanziert und zudem sehen etwa alle Mäuse wegen des Zeichenstils gleich aus. Durch diesen Zeichenstil wird aber dem Leser ein direkter Impuls gegeben, weil er sich nun auf seine eigene Art (vgl. McCloud 2001:74) die ‚realen‘, menschlichen Figuren, die sich hinter den Mäusen verbergen, vorstellen kann (vgl. Huyssen 1997:176f.). Spiegelman begründet die Verwendung des Comic-Mediums für die Rekonstruktion der Geschichte(n) seines Vaters und seiner eigenen folgendermaßen:

So konnte ich mich von dokumentarischem Ballast befreien, von dem Zwang, die Gebäude und alles so zu zeichnen, wie es tatsächlich aussah. Diese Form der Darstellung erlaubte mir ein freieres Arbeiten (zit. nach Spiegelman in Hangartner 2009:46).

²⁷ Vgl. zur Problematik der Nicht-Darstellbarkeit des Holocaust Frahm (2001:64).

Da der Holocaust in der öffentlichen Imagination durch unendlich viel visuelles dokumentarisches und filmisches Material, das seit den 1980er Jahren erschien, bereits vielseitig besetzt war, er aber die Erfahrungen seines Vaters aufarbeiten wollte, bot sich für Spiegelman im Comic-Medium eine alternative Darstellungsform, die ihm erlaubte, seine Herangehensweise an bzw. die Rekonstruktion der Geschichte(n) mitzureflektieren. Durch die Sprache der Comics – d. h. die fragmentierte Form – wird die brüchige Art der Aufarbeitung von Geschichte(n) selbst zur Sprache gebracht und kann damit eine geeignete Darstellung erfahren (vgl. Beaty 2009:343).

Im Comic-Medium kann daher auch die Spannung zwischen den unterschiedlichen Aufarbeitungsweisen des Vaters und des Sohns passend dargestellt werden (vgl. Chute 2009:348). Einerseits will der Vater die Erinnerungen an seine Vergangenheit zerstören und damit vergessen, wie z. B. die Briefe von der Mutter: „These papers had too many memories. So I burned them“ (Spiegelman 1986:159; vgl. Frahm 2001). Andererseits schreibt bzw. zeichnet sein Sohn die Graphic Novels und rekonstruiert dabei die Geschichte(n) des Vaters. Auch Arties Versuche, Vladeks Leben zeitlich schematisch vorzustellen bzw. zu rekonstruieren, lehnt der Vater ab: „In Auschwitz we didn’t wear watches“ (Spiegelman 1991:68; vgl. Chute 2009:349ff.). Zur Funktion der Rekonstruktion von Geschichte(n) in *Maus*, beschreibt Frahm (2001:75) die Sinnkonstitution durch vielfältige Zeichen im folgenden Zitat:

[A] graphic novel like *Maus* is not one book. It contains more than one story. It is reproduced many times. It displays many heterogeneous signs in specific constellations, producing an irreducible ambivalence of meaning as well as a (sic!) excluding selection of signs.

Sinn wird erzeugt nicht nur durch das, was gezeigt wird, sondern auch durch das, was nicht gezeigt wird. Anders formuliert: die Graphic Novel erzählt durch eine Auswahl dessen, was dargestellt wird, und dessen, was eben nicht dargestellt wird. Ein Beispiel dafür, was in *Maus* dargestellt wird, sind die Tierfiguren; was nicht dargestellt wird, sind diese als ‚reale‘ Menschenfiguren. Beide Aspekte – das Dargestellte und das Nicht-Dargestellte – tragen zur Sinnkonstitution bei.

Ein anderer hier relevanter Aspekt ist die Darstellung der Sprache bzw. des Sprechens bei Vladek und deren Bezug zu den Zeitebenen (vgl. Huyssen 1997:181). In den Panels, die sich in den 30er und 40er Jahren abspielen, ist Vladeks Englisch fließend. Als Vladek im ersten

Band sowie am Anfang des zweiten Bandes von *Maus* auf der Ebene der Erzählzeit – etwa in den Interviews mit seinem Sohn – spricht, ist sein Englisch aber wörtlich ‚gebrochen‘. Dies trägt – so Huyssen (vgl. ebd.) – zu einer realistischen Darstellung der Geschichte(n) bei: In seiner osteuropäischen Heimat spricht Vladek nämlich fließend seine Muttersprache; auf der Ebene der Erzählzeit ist Vladeks Alltagssprache Englisch tatsächlich wegen der Einflüsse anderer Sprachen gebrochen.

Zum Thema Aufarbeitung bzw. Dokumentation von Geschichte(n) gehört auch die Verwendung von Fotos in Comics, auf die etwa Chaney (TEDx Dartmouth 2011), Pedri (2015) und Wolk (2007) eingehen. Ein Beispiel in *Maus*, das Chaney analysiert, ist ein tatsächlich existierendes Foto von Vladek in KZ-Uniform (Spiegelman 1991:134), das Spiegelman in ein Panel einbettet. Im Foto sieht Vladek aber nicht so aus, wie man sich einen KZ-Gefangenen vorstellt, sondern vielmehr gesund und sauber. Laut Chaney ist dies ein Beispiel dafür, wie eine Fotografie ‚lügen‘ bzw. eine Wahrheit oder Realität vorgeben kann. Wolk (2007:118) geht auch auf das ‚Lügen‘ des Fotografie- und Filmmediums ein: „they [film and photography] always have the pretense that they are showing you something you would have seen exactly the same way if you’d been present at the right time and place“. Das Comic-Medium bzw. *Cartooning* hat demgegenüber die Möglichkeit etwas ‚Reales‘ auf eine solche Weise darzustellen, dass man es als etwas ‚Fiktionales‘ wahrnimmt (vgl. ebd.:121). Das Suggestieren einer „Schein-Objektivität“ in der Fotografie wie auch in Dokumentarfilmen gibt es also in Comics nicht bzw. wird zum kritischen Thema (vgl. Schüwer 2008:435; Pedri 2015:7f.). Vor allem die Genres der (Auto-)Biografie und des Comic-Journalismus gelten als geeignete Medien der Auseinandersetzung mit diesem Thema (vgl. Pedri 2015:8).

Joe Saccos *Palestine*

Der Comic-Autor Joe Sacco wird oft als Begründer der Comic-Reportage betrachtet (Hangartner 2009:50; Knigge 2009:28) bzw. es wird davon ausgegangen, Sacco habe das Genre „maßgeblich geprägt“ (Schüwer 2008:436). Obwohl es neuere Reportagen von Sacco gibt – etwa *The Fixer* (2003) und *Footnotes in Gaza* (2009) – gehe ich im Folgenden auf seine erste Comic-Reportage *Palestine* ein, weil Sacco sich in diesem Comic besonders mit dem Zusammenhang der Kommunikationsmedien Comics und Journalismus auseinandersetzt. Als Journalist reist Sacco nach Palästina und dokumentiert seine Erfahrungen aus der Ich-Erzählerperspektive.

Wie Spiegelman reflektiert auch Sacco (zit. in Pedri 2015:2) über das Medium des Comics und über den Unterschied zwischen Fotografie und Comics, und zwar aus journalistischer Sicht:

There is none of the photographer's luck at snapping a picture at precisely the right moment. A cartoonist 'snaps' his drawing at any moment he or she chooses. [This] makes cartooning an inherently subjective medium.

Sacco betrachtet also journalistisch relevante Fotos als Momentaufnahmen, deren Erfolg vom Zufall abhängt wobei bei *Cartooning* bzw. Comic-Zeichnungen der genaue Moment, den es festzuhalten gilt, ausgewählt werden kann und damit bestimmt, was gezeichnet bzw. gezeigt wird. Dazu werden auch jene Momente ausgewählt, die eben nicht gezeigt werden. Comic-Zeichnungen bieten in diesem Sinne eine subjektive Perspektive des Ich-Erzählers. In *Palestine* wird Subjektivität erweitert durch Saccos satirischen Zeichenstil (vgl. Schüwer 2008:435) sowie die Einfügung von ihm selber bzw. der Sacco-Figur als Beobachter der Geschichte(n):

Ich wollte ganz deutlich zeigen, dass ich Teil der Geschichte bin, die da erzählt wird. Das ist natürlich kein typischer Journalismus, bei dem man Objektivität will. Es wird deutlich, dass der Leser das Geschehen durch meine Augen sieht (zit. nach Sacco in Hangartner 2009:50).

Auffällig an der Sacco-Figur ist seine Brille, die durchweg seine Augen versteckt. Das kann so interpretiert werden, als sollten die Leser nun durch ‚die Augen‘ Saccos die Geschichte(n) für sich selber interpretieren. Die Sacco-Figur ist in dem Sinne eine ‚Linse‘, durch die die Leser die erzählte Welt beobachten. In einem Interview gibt Sacco zu, dass er – nicht nur in *Palestine*, sondern auch in seinen anderen Comic-Reportagen – sich selber als eher „*nondescript*“ bzw. unauffällig zeichnet (Pollie 2010, 07:00-08:00). Er weist darauf hin, dass dies wahrscheinlich den Lesern einen direkteren Weg zur Identifizierung mit der Figur ermöglicht. Dies entspricht etwa der von McCloud geprägten *Iconic Abstraction* in Comics.

Obwohl Sacco sich selber als Journalist betrachtet, findet Woo (2010) die Bezeichnung Saccos von *Palestine* als Comic-Journalismus eher problematisch und begründet dies im Rückgriff auf Walter Benjamins Unterscheidung zwischen der Vermittlung von Information (*Erlebnis*) und der Kommunikation von *Erfahrung* (ebd.:172). Bei Informationsvermittlung bzw. Journalismus geht es darum – so Woo (vgl. ebd.) – möglichst objektiv zu berichten, demgegenüber steht bei der Erfahrungskommunikation das subjektive Verständnis des Erlebnisses im Vordergrund. Sacco ist sich seiner Rolle als Journalist bzw. Beobachter

bewusst und macht dies zum Hauptthema seiner Reportagen bzw. Berichte, d. h., das subjektive Verständnis hat eine übergeordnete Rolle der möglichst objektiven Vermittlung von Information gegenüber. In diesem Sinne kann man Journalismus als ein *Thema* des Werkes, allerdings den Comic nicht als *journalistisches* Werk bezeichnen.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass in *Maus* und *Palestine* die (Re-)Konstruktion von Geschichte(n) thematisiert wird. In *Maus* stellt Spiegelman auf eine distanzierte und verfremdende Weise die Geschichte(n) seiner Eltern dar, denn obwohl er die realen Geschehnisse erzählen will, versucht er nicht Objektivität zu erzeugen. Dabei wird die Rolle der Schein-Objektivität von Fotografie zum kritischen Thema der Graphic Novel. Auch Sacco lehnt das Suggestieren einer Objektivität ab, indem er mittels des satirischen Zeichenstils eine subjektive Perspektive auf das Dargestellte in *Palestine* einbettet. Der Mehrwert nichtfiktionaler Graphic Novels liegt nun darin, dass dem impliziten Leser in der formalen Darstellung bewusstgemacht werden kann, dass Subjektivität eine Rolle in der (Re-)Konstruktion auf Realität bezogener Geschichte(n) spielt.

2.3 Untersuchungsaspekte einer narratologischen Comic-Analyse

Im vorherigen Kapitel wurde davon ausgegangen, dass Comics gelesen werden. Neben den von McCloud geprägten Konzepten der *Iconic Abstraction* und *Closure* – die für das Lesen des Comics wichtig sind – soll im Folgenden auf weitere erzählerische Mittel des Comic-Mediums eingegangen werden. Dafür beziehe ich mich vor allem auf literaturwissenschaftlich erzähltheoretische – insbesondere Genette'sche (vgl. Fludernik 2008; Martinez & Scheffel 2007) – Aspekte, Abel und Kleins Einführungswerk, sowie Martin Schüwers Dissertation *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur* (2008). In seiner weiten Definition von Narrativität in Comics als flexibel und intermedial, grenzt sich Schüwer von Genette ab, der sich in seiner diskursorientierten Erzähltheorie wiederum von nichtverbalen Medien (wie dem Drama) abgrenzt (vgl. Schüwer 2008:20f.). Jedoch benutzt Schüwer einige Aspekte von Genettes Erzähltheorie – wie etwa die unterschiedlichen, auch in dem Comic-Medium möglichen Erzählsituationen. Ein für die Erzähltheorie wichtiges Konzept, das Schüwer als etwas problematisch für die Übertragung auf das Comic-Medium auffasst, ist das Konzept eines *Erzählers* (ebd.). Stattdessen geht Schüwer von einem Begriff der *Erzählinstanz* aus, der in Zusammenhang mit der Fokalisierungsinstanz betrachtet werden soll. Bevor diese Instanzen näher untersucht werden können, soll zunächst auf die für das Comic-Medium allgemeinen erzähltheoretischen Gegenstandsbereiche eingegangen werden. Es sollen dabei der Unterschied zwischen fiktionalem und nichtfiktionalem Erzählen sowie die bildlichen und sprachlichen Anteile des Comics untersucht werden, wonach auf die in Comics besonderen Arten der Narration und Fokalisierung eingegangen werden soll. Diese werden dann zu den Untersuchungsaspekten der zu analysierenden Graphic Novels im 3. Kapitel dieser Arbeit.

2.3.1 Fiktionale und nichtfiktionale Erzählelemente

Es ist keine neue Erkenntnis, dass Graphic Novels seit den 1990er Jahren ein populäres Medium nichtfiktionalen Erzählens geworden sind. Obwohl davon ausgegangen wird, dass die hier zu untersuchenden Graphic Novels nichtfiktional sind, gibt es trotzdem fiktionale Elemente, die die jeweiligen Autoren auch thematisieren. Zunächst sollen für die zu untersuchenden Texte relevante Aspekte fiktionalen und nichtfiktionalen Erzählens betrachtet werden.

Die Konstruktion einer erzählten Welt findet nicht nur beim fiktionalen, sondern auch beim nichtfiktionalen Erzählen statt. Bei nichtfiktionalen Erzählungen wird auch, wie bei fiktionalen Erzählungen, eine ‚Realität‘ rekonstruiert, „allerdings unter der Prämisse, dass diese Rekonstruktion der Wirklichkeit entspricht“ (ebd.:18). Die auf die Realität bezogene Welt soll dabei so (re-)konstruiert werden, dass sie dem Leser als glaubwürdig, d. h. nah an der ‚realen‘ Welt, erscheint. Entscheidend für fiktionales Erzählen ist – so Käte Hamburger (vgl. Fludernik 2008:15) – die Möglichkeit der Darstellung der Gedanken bzw. Innenwelt von Figuren. Wenn aber die Darstellung der Innenwelt von Figuren in sogenannten nichtfiktionalen Texten vorkommt, kann man dies nun als fiktionales Element betrachten, das möglicherweise zu einer Spannung bzw. Irritation zwischen dem Fiktionalen und Nichtfiktionalen beim Lesen führt.

Nach Martinez und Scheffel (2007:10ff.) unterscheiden sich die beiden Gattungen nicht nur in Bezug auf erfundene und reale Vorgänge, sondern auch in Bezug auf die Behauptungen des (erfundenen) Erzählers und die des (realen) Autors. Genette (vgl. ebd.:84) unterscheidet zwischen vier Arten von Erzählungen hinsichtlich des Verhältnisses zwischen Autor (A), Erzähler (E) und Figur (F), wie Abbildung 3 verdeutlicht.

Autobiographie	A=E; A=F; E=F
Historische Biographie	A=E; A≠F; E≠F
Homodiegetische fiktionale Erzählung	A≠E; A≠F; E=F
Heterodiegetische fiktionale Erzählung	A≠E; A≠F; E≠F

Abbildung 3: Arten von Erzählungen bezüglich des Autors (A), Erzählers (E) und der Figur (F)
nach Genette (vgl. Martinez und Scheffel 2007:84).

Also sind in einer Autobiographie alle Instanzen ‚identisch‘ und in einer (historischen) Biographie der Autor und Erzähler ‚identisch‘. Des Weiteren sind homodiegetische fiktionale Erzählungen diejenigen, wo der Erzähler und die Figur ‚identisch‘ sind und heterodiegetische fiktionale Erzählungen jene, wo keine Instanzen ‚identisch‘ sind. Für die Analyse der Graphic Novels ist nun wichtig, die drei Instanzen im Zusammenhang zu betrachten um herauszufinden, in welchem ‚Abstand‘ die Instanzen der Texte zu einander sowie zu einer behaupteten Realität stehen.

Für nichtfiktionales Erzählen bzw. Berichten sei des Weiteren wieder auf Walter Benjamins Unterscheidung zwischen Erfahrung und Erlebnis hingewiesen (vgl. Woo 2010:172f.). Woo geht davon aus, dass bei der Kommunikation von Erfahrung die Story an sich im Mittelpunkt steht, und dass beim Berichten des Erlebten die Vermittlung von Information das Wichtigste ist (ebd.). Man muss sich also bei der Analyse einer nichtfiktionalen Erzählung damit auseinandersetzen, ob bzw. inwieweit die Information (Inhalt) und/oder die Art des Erzählens (Form) eine dominante Stelle in der Geschichte hat. D. h. es soll untersucht werden, ob bzw. inwieweit der Inhalt oder die Form des Textes die Aufmerksamkeit auf sich lenkt.

2.3.2 Formale Erzählmittel des Comics

In diesem Teil wird auf folgende zu analysierende formale Aspekte der Comic-Form eingegangen: Bild und Schrift, Raum und Zeit²⁸. Diese werden in Zusammenhang miteinander betrachtet, da man sie, wegen der hybriden Form des Mediums, nicht leicht voneinander trennen kann. Zusammen inszenieren diese Merkmale die erzählte Welt der Comics. Lefèvre (2000) zufolge sind die formalen Merkmale von Comics nicht notwendig an sich narrativ, jedoch tragen sie zur (Re-)Konstruktion des Narrativen bei und zwar, wenn sie gelesen werden. Hier sei wieder auf die aktive Rolle des Lesers bei der (Re-)Konstruktion der Geschichte(n) in Comics bzw. in der Graphic Novel hingewiesen.

Hatfield (2001:32ff.) geht davon aus, dass Comics gewissermaßen eine Kunst der Spannungen – „an art of tensions“ – sind: bei der Analyse von Comics gibt es verschiedene formale Aspekte, die sich in einem Spannungsverhältnis befinden. Drei wichtige Spannungsfelder, zwischen denen Hatfield (ebd.) u. a. unterscheidet, sind Schrift vs. Bild, Einzelbild vs. Bild-in-Sequenz sowie Sequenz vs. Oberfläche. Bei der Lektüre fragt sich der Leser wie diese Aspekte zueinander in Beziehung stehen und wie Sinn entsteht. Beispielsweise fragt man sich: Entspricht das, was in der Schrift vorkommt dem, was im Bild gezeigt wird? Wie wird zwischen dem statischen Einzelbild und dynamischen Bildern-in-Sequenz Bewegung inszeniert? Oder „[w]hen I look at this page, am I conscious of its overall design, or of the way I move from one design element to the next?“ (ebd.:67). Gerade in diesen Fragestellungen bzw. Irritationen interpretiert der Leser die Zeichen und (re-)konstruiert dabei die Geschichte(n) (vgl. u. a. Grabau 2010). Diese Fragen sollen im

²⁸ In dieser Arbeit können nur einige bzw. für die Arbeit relevante formale Aspekte behandelt werden. Für eine ausführlichere Betrachtung der formalen Analyseaspekte des Comics sowie weitere illustrierende Beispiele, s. Kapitel 4 in Abel & Klein (2016:77ff.), worauf ich mich stütze.

Folgenden klarer herausgearbeitet werden, wobei mit Schüwer (2008) für die Besprechung der formalen Aspekte verallgemeinernd von den Bild- und Schriftanteilen ausgegangen wird.

Im Bildanteil kommen die Comic-Zeichnungen vor, die in Panels mit oder ohne Panelränder(n) eingeordnet sind. In den in Europa und den USA entstandenen Comics und Graphic Novels werden Panels normalerweise von links (oben) nach rechts (unten) gelesen. Wenn die Panels auf einer Comic-Seite in Reihen geordnet sind, kann man von den verschiedenen Zeilen der Seite sprechen. Man kann auch bei der Analyse die Panels (von links oben nach rechts unten) auf der Seite nummerieren. Der Prozess, diese formalen Aspekte auseinanderzunehmen, heißt *Breakdown* und wird anhand des folgenden Beispiels aus *Maus* illustriert:

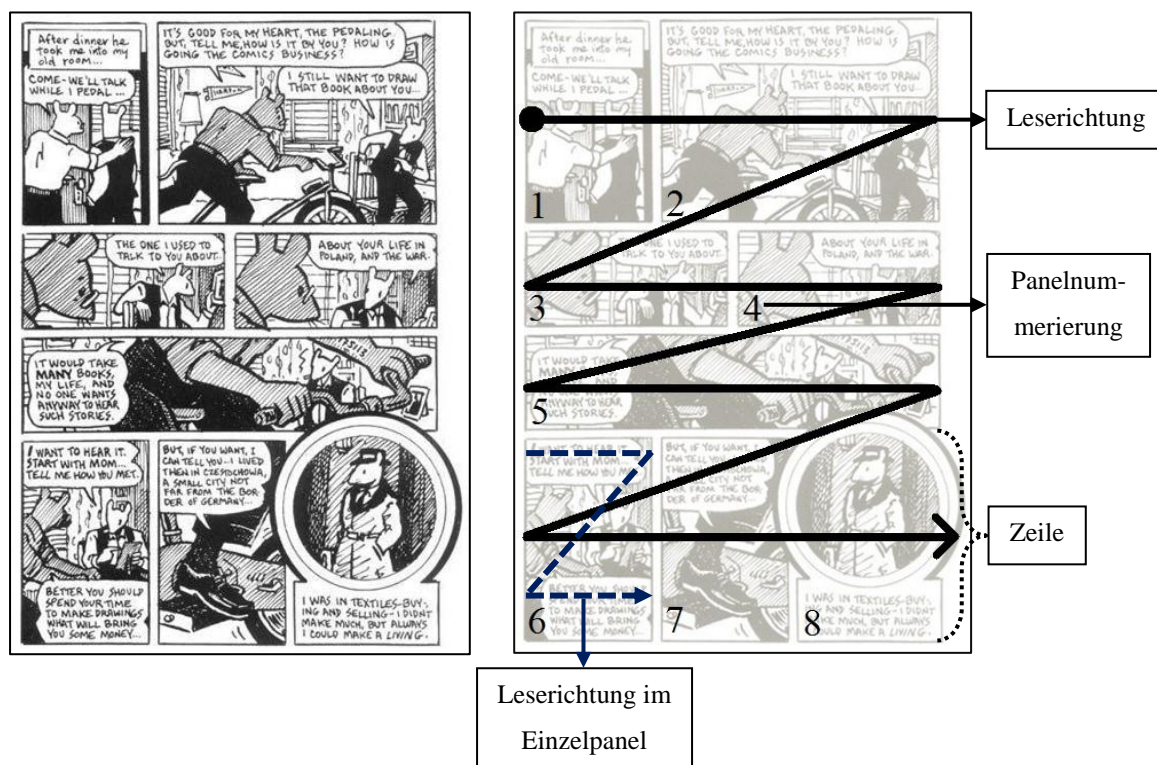


Abbildung 4: Ein Beispiel für *Breakdown* aus *Maus* (Spiegelman 1986:12).

Sequenzen sind Bildabfolgen bzw. Bilderfolgen wie auch aus Abbildung 4 deutlich wird, die aus nacheinander folgenden Panels bestehen und in Erzähleinheiten gruppiert sind (Abel & Klein 2016:319). Es gibt Begriffe für einige Sonderarten von Panels (ebd.:316ff.): Ein *Splash* Panel heißt ein halb- oder einseitiges Panel und wenn ein solches Panel am Anfang einer Sequenz vorkommt, wird dies auch als Eröffnungsbild bezeichnet (s. Abbildung 5 unten) (ebd.:76). Panels, die sich über eine ganze Zeile der Seite erstrecken, heißen *Landscape*

Panels (s. Panel 5 in Abbildung 4) (ebd.:91). *Split* Panels sind diejenigen, wo nebeneinander vorkommende Panels ein Gesamtbild herstellen (ebd.:319). Ein *Polyptychon* ist McClouds Benennung einiger *Split* Panels, in denen Handlung bzw. Bewegung von Figuren vor einem stillen Hintergrund inszeniert wird (ebd.:87)²⁹.

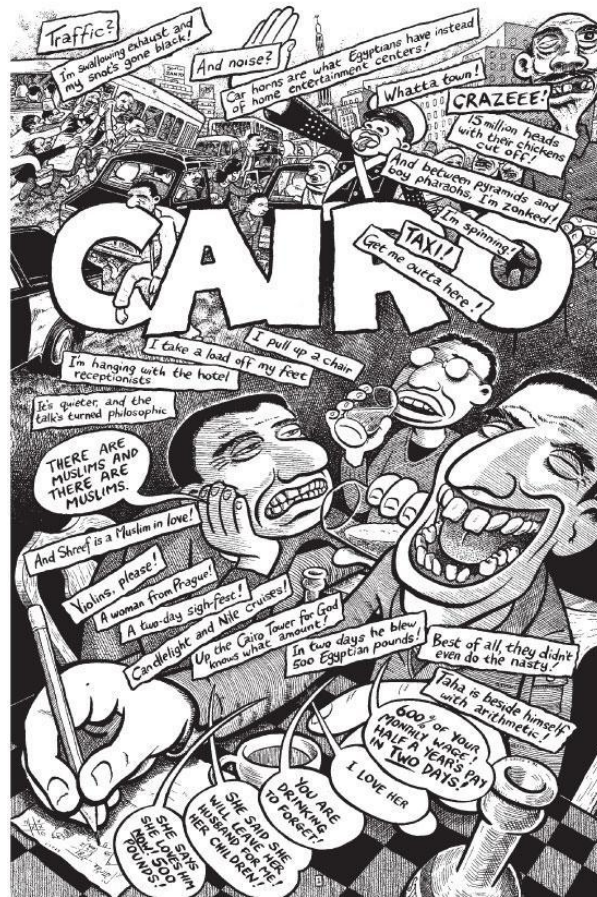


Abbildung 5: Ein *Splash* Panel sowie das Eröffnungsbild aus *Palestine* (Sacco 2001:1).

Die Beschreibungen des Zeichenstils können sich von cartoonhaft (d. h. von der Karikatur beeinflusst) bis naturalistisch erstrecken (Abel & Klein 2016:80f.). Saccos Zeichnungen (s. Abbildung 5 oben) kann man als satirisch bzw. karikaturistisch beschreiben. In Comic-Heften hängt der verwendete Zeichenstil oft mit der kommerziellen bzw. ästhetischen Ausrichtung des Verlags zusammen, dessen Vorgaben sich die Autoren und Zeichner in gewissem Maß anzupassen haben. In (unabhängigen) Graphic Novels hat der Autor bzw. Zeichner aber die Freiheit, einen eigenen Stil zu entwickeln und man kann normalerweise den Zeichenstil bzw. die ‚Handschrift‘ eines Autors bzw. Zeichners in unterschiedlichen Werken erkennen (ebd.). Man kann Comics auch in Bezug auf verwendete Farbtöne analysieren. Allerdings muss hier beachtet werden, dass schwarz-weiße Farbgebung ein Distinktionsmerkmal von Graphic

²⁹ Für Beispiele von *Split* Panels und *Polyptychon* s. Abbildung 27.

Novels sind (ebd.:83), d. h. in Graphic Novels hat die Analyse der Farbgestaltung eher mit Schattierung und möglichen Gegenüberstellungen von Grautönen zu tun.

Der Sprachanteil des Comics beinhaltet alles, was mit Sprache und Schrift zu tun hat (s. Abbildung 6, ein Beispiel aus *Maus* weiter unten). Sprache und Schrift kommen inner- oder außerhalb der (auch) gerahmten Panels vor. Es gibt aber auch Panels ohne Sprachanteil, die ‚stumme‘ Panels genannt werden. Der Blocktext heißt der Text, der von der Erzählinstanz dargestellt wird und kommt normalerweise in einem Block bzw. Rahmen vor. Demgegenüber gibt es Sprech- und Denkblasen, in denen (innere) Monologe und Dialoge stattfinden. Die Sprech- und Denkblasen haben Dorne, die den Inhalt der Blase mit der sprechenden bzw. denkenden Figur verbindet. In Comics kommen auch *Inserts* vor, bzw. direkt in ein Bild integrierte Schrift, die etwa wie Blocktext oder wie die Rede in den Sprech- oder Denkblasen funktioniert (Abel & Klein 2016:318). *Soundwords* sind auch Inserts, die Klänge bzw. Geräusche der erzählten Welt grafisch darstellen. Der Begriff *Lettering* bezeichnet die typografischen Aspekte der Schriftart bzw. des Schriftbildes. Die Schrift in Comics kann beispielsweise so aussehen, als wäre sie mit der Hand geschrieben bzw. ‚gezeichnet‘ oder als wäre sie im Computer ‚getippt‘. Manchmal sieht etwa die Schrift im Blocktext getippt aus, und die in der Sprech- oder Gedankenblase gezeichnet. Dies kann damit zusammenhängen, dass der Blocktext mitunter – so u. a. Chaney (TEDx Dartmouth 2011) – eine übergeordnete Rolle gegenüber der Rede in Sprech- und Denkblasen hat.

Im Hinblick auf die Erzähltheorie kann man nun die Aspekte des Sprachanteils in Comics folgendermaßen betrachten: Blocktext und ähnlich funktionierende Inserts können auf die Ebene der Darstellung bzw. des Erzählens deuten; Sprech- und Denkblasen sowie sowohl ähnlich funktionierende Inserts als auch *Soundwords* können auf die Ebene des Dargestellten bzw. Erzählten verweisen (s. Abbildung 6).

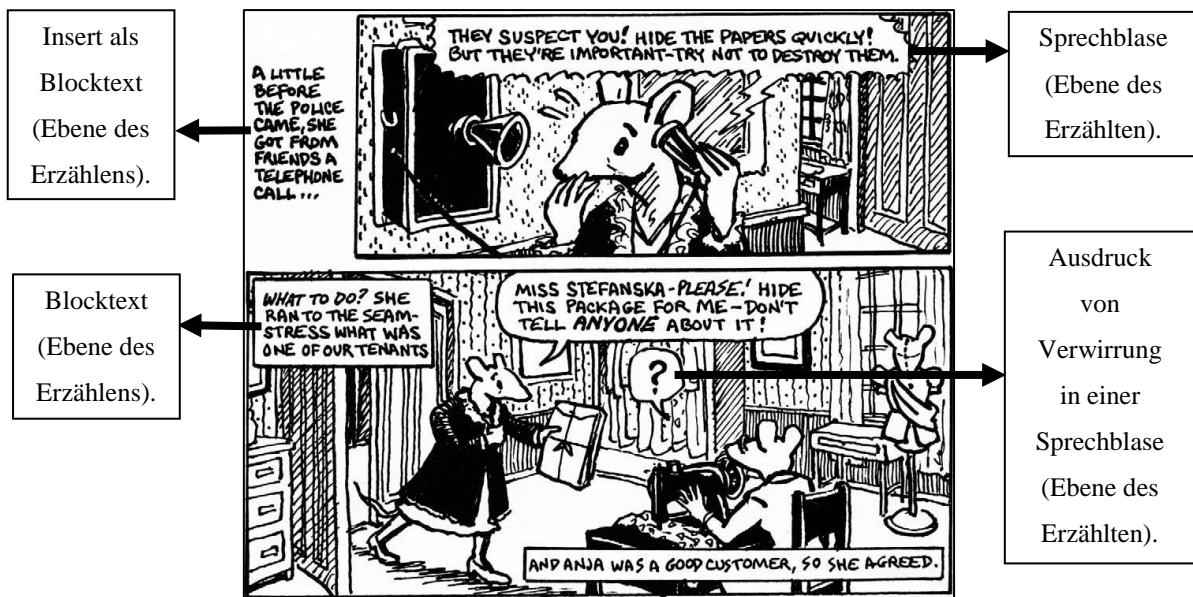


Abbildung 6: Arten von Sprache bzw. Rede aus *Maus* (Spiegelman 1986:28).

Wie bereits erwähnt erzählen Comics nicht nur inner-, sondern auch außerhalb der bzw. zwischen den Panels. Der diegetische Raum des Comics heißt der Raum der fiktiven Welt. Das bezeichnet nicht nur das, was der Leser im Panel tatsächlich sieht, sondern auch das, was von anderen Objekten bzw. Figuren im Panel ‚versteckt‘ wird oder den imaginierten Raum der fiktiven Welt, der über die Ränder des Panels hinausgeht (vgl. etwa Lefèvre 2009:157f.). Demgegenüber gibt es den extradiegetischen Raum, der auch *Gutter* genannt wird (vgl. ebd.:160). Wie in Kapitel 2.2.1 schon erwähnt wurde, sind *Gutter* nicht immer weiße Ränder um die Panels, sondern können auch unsichtbare Grenzen zwischen Objekten und Figuren beispielsweise in *Splash* Panels sein (vgl. Goggin & Hassler-Forest). Ein solches *Gutter* sieht man beispielsweise im Eröffnungsbild von *Palestine* (vgl. Abbildung 5; Sacco 2001:1), denn anhand des Inserts „CAIRO“ wird das Geschehen auf der Straße und das im Hotel getrennt. In diesem (theoretischen) Raum findet der Prozess des von McCloud geprägten Konzeptes *Closure* statt.

Wie in Prosatexten kann man auch in Comics zwischen der Erzählzeit und der erzählten Zeit unterscheiden. Auch die Gestaltungen von Rückwendungen und Vorausdeutungen als Brüche in der Chronologie sind möglich (vgl. u. a. Abel & Klein 2016:94). Wichtig für die Inszenierung von Zeit ist der grafisch gestaltete Raum, denn der Rhythmus der Erzählung kann durch die Anordnung und Größe der Panels bestimmt werden (Schüwer 2008:415). Für die (Re-)Konstruktion der Geschichte entscheidet der Leser – anhand der von dem Autor bzw. Zeichner dargestellten bildlichen und schriftlichen Zeichen – wieviel Zeit in und

zwischen den Panels vergeht. In der Regel entspricht die Dauer des Lesens der Schrift (etwa von Monologen, Dialogen und *Soundwords*) im Panel der ‚Dauer‘ des Einzelpanels. In ‚stummen‘ Panels muss sich aber der Leser manchmal selber entscheiden, wie lange eine Situation hätte dauern können. McCloud (1994:70ff.; vgl. auch. Abel & Klein 2016:94) zufolge gibt es bestimmte Arten von Panelübergängen, die dem Leser dabei helfen, die Zeit zwischen den Panels zu (re-)konstruieren (s. Abbildung 7 unten). Auch der Blocktext kann dabei helfen, die Zeit sowie Dauer zwischen Panels zu bestimmen, wie etwa die Angabe eines neuen Tages bzw. Datums.

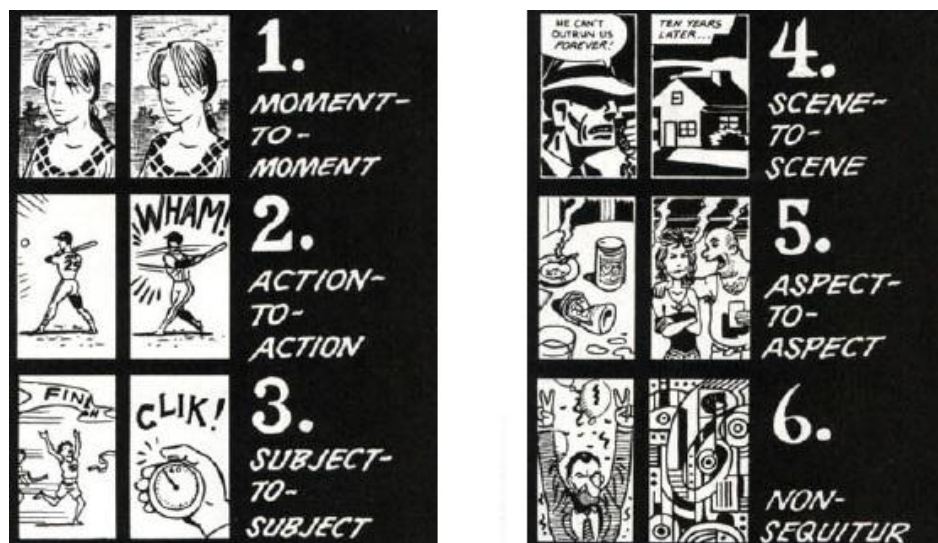


Abbildung 7: Panelübergänge nach McCloud (1994:74).

Wie oben gezeigt wurde, gibt es viele vom Autor bzw. Zeichner vorgegebene formale Zeichen, anhand derer der Leser die Geschichte(n) (re-)konstruiert. Bei der Lektüre sollte der Leser ständig in Frage stellen, warum ein bestimmter formaler Aspekt gewählt wurde, warum etwas gezeigt wird oder eben nicht gezeigt wird, warum etwas an einer Stelle *anders* dargestellt wird als an einer anderen Stelle, usw. Dies begründet die Betrachtung Hatfields von Comics als eine Kunst der Spannungen, da die Kunst vor allem darin liegt, anhand der Spannungen Sinn zu ergeben.

2.3.3 Narration und Fokalisierung

Nach Schüwer (2008) gibt es zwei zusammenhängende Konzepte, die für eine narratologische Untersuchung von Comics unverzichtbar sind: die Narration und die Fokalisierung. Diese Konzepte lassen sich anhand der folgenden Fragen unterscheiden: Wer spricht bzw. mit wessen Stimme wird (etwas) dargestellt, und wer nimmt wahr bzw. aus wessen Sicht wird (etwas) dargestellt (vgl. Schüwer 2008:392, auch Martinez & Scheffel 2007:63f.). Im Folgenden wird auf diese erzähltheoretischen Konzepte in Bezug auf Comics bzw. Graphic Novels eingegangen.

Wie in Prosa- bzw. verbalen Texten gibt es auch im Comic-Medium die Möglichkeit zur homo- und heterodiegetischen Narration. Heterodiegetisches bzw. auktoriales und personales Erzählen verweist auf Erzählsituationen, in denen der Erzähler auf einer übergeordneten Ebene gegenüber der Story eingeordnet werden muss. Demgegenüber ist beim homodiegetischen Erzählen der Ich-Erzähler auf der gleichen Ebene wie die Story bzw. als Teil der Story zu verorten. Da die zu analysierenden Graphic Novels der vorliegenden Arbeit aus der Ich-Erzählperspektive erzählen, soll im Folgenden der Schwerpunkt auf dieser Art des Erzählens liegen.

Wie erwähnt, geht Schüwer (2008) von dem Begriff der *Erzählinstanz* als Bezeichnung der Erzählsituation in Comics aus. Mit Erzählinstanz wird auf das Erzählen im Sprachanteil verwiesen, da der Begriff des Erzählens im traditionellen, erzähltheoretischen Sinne eine an Sprache gebundene *Erzählerstimme* bezeichnet. Die sogenannte Erzählerstimme wird kognitiv beim Lesen des verbalen Teils in Comics erzeugt, denn der Leser (re-)konstruiert das Gelesene, indem er sich den Prozess des Schreibens vorstellt (vgl. ebd.:390f.). Im sprachlichen Teil wird die Möglichkeit des Erzählens von Comics klar verdeutlicht. Obwohl Schüwer (ebd.:389) die Übertragung des Genette'schen Narration-Konzeptes auf den visuellen Anteil in Comics als problematisch betrachtet, wird hier davon ausgegangen, dass Comics anhand sprachlicher *sowie* bildlicher Zeichen erzählen. Die bildlichen Zeichen tragen nämlich beim Lesen zur (Re-)Konstruktion des Narrativen bei (vgl. u. a. Lefèvre 2000). Im visuellen Teil gibt es jedoch – so Schüwer (2008:390f.) – keine Instanz einer ‚Stimme‘ wie im verbalen Teil, denn wegen deren eher ‚statischen‘ Materialität wird beim ‚Lesen‘ der bildlichen Zeichen das Bild nicht zum Prozesshaften, d. h. bei der Lektüre stellt sich der Leser nicht den Prozess des Zeichnens vor. Hier sei wieder auf Hatfields (2001:32ff.)

Bezeichnung von Comics als eine Kunst der Spannungen hingewiesen: Das Prozesshafte bzw. Dynamische des verbalen Teils steht dem Abgeschlossenen bzw. Statischen des visuellen Teils gegenüber.

Im Rahmen einer auf rein verbale Texte bezogenen Erzähltheorie gibt es nach Martinez und Scheffel (2007:81) zwei Rollen des Ich-Erzählers, wenn er als eine Figur der erzählten Welt dargestellt wird, nämlich die des Erzählenden und die des Erzählten bzw. des Erlebenden. Einerseits erzählt er, andererseits erlebt er bzw. wird er erzählt. Der Ich-Erzähler ist so ein „am erzählten Geschehen beteiligter Rahmenerzähler“ (ebd.). Des Weiteren kann in Bezug auf die Beteiligung an der Erzählung – Susan Sniader Lanser (vgl. Martinez & Scheffel 2007:82) folgend – zwischen fünf Arten von Ich-Erzählern unterschieden werden, denn der Ich-Erzähler kann ein unbeteiligter Beobachter, ein beteiligter Beobachter, eine Nebenfigur, eine der Hauptfiguren oder die Hauptfigur sein. Das Besondere am homodiegetischen Erzählen in Comics liegt daran, dass der Ich-Erzähler nicht nur als Stimme bzw. Erzählinstanz fungiert, sondern auch im visuellen Anteil als gezeichnete Figur der erzählten Welt dargestellt werden kann.

Abgesehen von der Narration spielt auch die Fokalisierung in Comics eine äußerst wichtige Rolle. Diese kommt nach Schüwer (2008:388) im sprachlichen sowie bildlichen Teil vor. Fokalisierung verweist in Comics, wie im Film, auf „a complex product of what one sees, what the character is presumed to be seeing, what he or she is presumed to know, what he or she says, and so forth“ (zit. nach Jost in Mikkonen 2013:106). Wichtig für die Untersuchung der Fokalisierung ist die räumliche Darstellung der sprachlichen und bildlichen Anteile.

Die komplexe Wahrnehmungsinstanz kann in Comics intern oder extern stattfinden (Schüwer 2008:388). Bei interner Fokalisierung gibt es eine Wahrnehmungsinstanz innerhalb der erzählten Welt. Beispiele sind das subjektive bzw. *point-of-view* Bild, in dem das direkt Wahrgenommene fokalisiert wird sowie das halbsubjektive Bild, in dem die Sicht von einer Figur bzw. einem Objekt auf sich selber dargestellt wird (ebd.:392f.). Externe Fokalisierung verweist auf eine unabhängige Wahrnehmungsinstanz außerhalb der erzählten Welt, d. h. die Fokalisierungsinstanz ist der implizite Betrachter bzw. Leser (ebd.:403).

Das Besondere am Comic in Bezug auf Fokalisierung ist die Möglichkeit, eine Kombination verschiedener Fokalisierungsinstanzen gleichzeitig darzustellen. Da Comics mittels

sprachlicher und bildlicher Zeichen Multiperspektivität inszenieren können, kann dadurch tendenzielle Neutralität bzw. neutralisierte Perspektivität erzeugt werden (ebd.:398ff.). Insofern ist die Fokalisierung in Comics ein wichtiges Mittel zur Erzeugung von einer subjektiven bzw. objektiven Perspektivenerzeugung.

Im dritten Kapitel der vorliegenden Arbeit soll nun anhand der beiden hier zu analysierenden Graphic Novels nicht nur untersucht werden, welche Rolle(n) die Ich-Erzählinstanzen und Ich-Erzählerfiguren im verbalen und visuellen Teilen der Graphic Novels haben, wobei auch die Spannungsverhältnisse zwischen dem verbal Erzählten und visuell Dargestellten Berücksichtigung finden sollen, sondern auch, wie fokalisiert wird und inwiefern subjektive und/oder objektive Perspektivität erzeugt wird. Zudem soll auch darauf eingegangen werden, wie innerhalb dieses Rahmens das diskursive Konstrukt Afrika konstruiert bzw. dekonstruiert wird.

3. Analyse der Graphic Novels

In diesem Teil werden nun die Graphic Novels *Emilio Tasso* und *Der Traum von Olympia* anhand der im vorherigen Kapitel behandelten Untersuchungsaspekte analysiert. Zunächst gibt es eine Einführung in die beiden Texte³⁰, wobei die grafische Gestaltung und die Handlung der Texte umrissen sowie deren reale und fiktionale Aspekte beleuchtet werden. Danach werden die narratologischen Aspekte der Graphic Novels im Einzelnen betrachtet.

Es sollte erwähnt werden, dass es – außer einigen in Zeitungen und Zeitschriften erschienenen Rezensionen zu den Texten³¹ – bisher keine wissenschaftlichen Untersuchungen zu den Werken gibt. Das liegt wahrscheinlich daran, dass die Werke erst in den letzten zwei Jahren veröffentlicht wurden. Des Weiteren kann auch im Rahmen dieser Arbeit eine Detailanalyse der beiden Graphic Novels, also eine Analyse, die jede einzelne Seite berücksichtigt, nicht geleistet werden. Folglich ist die hier folgende Analyse exemplarisch und hat ein bestimmtes, eingegrenztes Erkenntnisinteresse, so dass eine ausführlichere Analyse eine lohnenswerte Aufgabe für die Zukunft wäre.

Der Autor von *Emilio Tasso*, Alexander Bühler, ist Journalist und hat – laut dem Nachwort³² (ET:o. S.)³³ – tatsächlich den Kongo mehrmals bereist. Als „ideale Ergänzung zu [seinen] Reportagen“ (ebd.) veröffentlichte er zusammen mit der Zeichnerin ZAZA Uta Röttgers eine auf Bühlers Erfahrungen im zentralafrikanischen Land basierte ‚Abenteuerreportage‘. Da die in schwarz-weiß gezeichnete Graphic Novel in *Splash Panel*- bzw. *Collage*-Form ohne Panelränder konstruiert ist und *Gutter* deswegen unsichtbar sind, ist das Lesen der Bilderfolgen eher komplizierter als bei jenen Comics mit aneinandergereihten Panels.

Der Titel, *Emilio Tasso. Eine Abenteuerreportage* verweist auf den Protagonisten der Geschichte, ebenfalls einen Journalisten, der über den Kongo berichtet. Aus der Ich-Erzählerperspektive berichtet Emilio Tasso über seine Erfahrungen innerhalb einer erzählten Zeit von 20 Tagen. Die ersten beiden Seiten der Geschichte – die als Vorwort bzw.

³⁰ „Text“ verweist hier nicht auf Schrift bzw. den Sprachanteil der Graphic Novels, sondern die gesamte Graphic Novel an sich.

³¹ Vgl. *Comickunst* 2014; *Comicleser* 2014; Dehmer 2014; Endres 2015; Grzeszyk 2015; Heß 2015; Löffler 2014; Piehler 2015; Schlüter 2015; *Schreiben über Afrika* o. J.; Svik 2015; Szép 2016; Tampubolon 2014.

³² Da es in dieser Graphic Novel keine Seitennummerierung gibt, wird beim Zitieren auf einige Angaben im Text – wie z. B. das Nachwort – hingewiesen.

³³ Die Sigle ET bezieht sich auf die Ausgabe: Bühler, Alexander / Röttgers, ZAZA Uta (2014): *Emilio Tasso. Eine Abenteuerreportage*. Hamburg: Carlsen.

Rahmenerzählung dienen können – beinhaltet das Treffen des fiktiven Journalisten mit einem Bekannten aus der Schweiz, der Tasso motiviert, den Kongo zu besuchen. Dann setzt die Handlung bzw. Reportage im Kongo ein. Das Ziel der Reportage von Tasso ist, „den deutschen Lesern die furchtbare Situation im Kongo zu erklären, indem [er] Storys finde[t]“ (ET:o. S.). Tasso trifft sich auf seiner Reise u. a. mit einigen Kongolese: George, einem Einwohner aus Goma, der ihn über die belgische Kolonialzeit und eine damit verbundene geheime Eisenbahnstraße informiert; Roger, Tassos Motorradtaxifahrer; und einigen Pygmäen bzw. Einwohnern des Kongos, die im Wald leben. Auch Europäern begegnet er, wie etwa Lisa, einer deutschen freiwilligen Helferin am naturwissenschaftlichen Forschungsinstitut. Tasso wird ab der Hälfte der Geschichte von dem kongolesischen Commander Cobra verfolgt, da der Journalist während seiner Recherche zu vielen Informationen über die Geheimnisse der Kolonialzeit bekommt. Kurz vor dem Ende begegnet Tasso dem Belgier Luc, der seit Ende der Kolonialzeit im Wald lebt und Uranbrennstäbe im ehemaligen belgischen Königswaggon vor den Militärs beschützt. Wie zu erwarten, verfolgt Commander Cobra den Journalisten und versucht, die Brennstäbe zu stehlen. Nach einem kurzen Showdown tauchen Roger und einige Pygmäen auf und nehmen den Commander in Gefangenschaft.

Das Werk wird als „Abenteuerreportage“ bezeichnet, was auf eine Kombination von zwei Genres bzw. Gattungen – Abenteuercomics und Comic-Reportage – hindeutet. Diese Gattungsmischung führt zur Verwirrung der Wahrnehmung von Fakt und Fiktion. Während abenteuerliche Welten in Comics hauptsächlich als Fiktion betrachtet werden, deutet der Begriff Reportage auf ein eher ‚ernsthaftes‘ journalistisches, d. h. nichtfiktionales Werk. „Nicht alles, was diese Graphic Novel erzählt, ist erfunden“ lautet der erste Satz des Nachwortes, das angeblich „von Alexander Bühler“ geschrieben wurde (ebd.). Es gibt also fiktionale Elemente, die durch nichtfiktionale ergänzt werden. Auf die Wirkung der Spannung zwischen Fakt und Fiktion soll später näher eingegangen werden.

In *Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Yusuf Omar* stellt Comic-Autor und -Zeichner Reinhard Kleist die reale Geschichte der somalischen Läuferin Samia Yusuf Omar dar, die an den olympischen Spielen in London teilnehmen wollte. Omar floh aus Somalia mit dem Ziel, über das Mittelmeer nach Italien zu fahren, wo sie sich auf die Olympischen Spiele vorbereiten wollte. Am Ende ihrer Odyssee ertrank sie im Mittelmeer, kurz bevor sie ihr Ziel erreicht hätte. Auf einer Recherchereise zum Thema Flüchtlingspolitik in Palermo

stieß Kleist nach eigenen Angaben auf Samias Geschichte und stellte die Geschichte, mithilfe von Samias Bekannten, im Medium des Comics dar (vgl. TO:5)³⁴. Die Geschichte erschien zuerst als schwarz-weißer Fortsetzungscomic in der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, wonach der gesamte Comic in Form einer Graphic Novel veröffentlicht wurde³⁵. Im Gegensatz zu *Emilio Tasso* sind die Panels in *Der Traum von Olympia* aneinandergereiht sowie mit Rändern gestaltet, wodurch klare *Gutter* ermöglicht werden. Des Weiteren gibt es mehr Raum zwischen den Panels sowie einige leere Seiten zwischen Sequenzen. Dies führt zur klareren bzw. einfacheren Lesesituation in *Der Traum von Olympia* im Vergleich zu jener in *Emilio Tasso*.

Im Mittelpunkt der Handlung steht die Figur Samia, deren Flucht aus der Ich-Erzählperspektive dargestellt wird. Allerdings begegnet der Leser ihr am Anfang zunächst ‚durch die Augen‘ ihrer Bekannten und Familie in Mogadischu, die ihrem Lauf bei den olympischen Spielen in Peking im Fernseher zuschauen. Nach ihrer Ankunft und zurück in ihrer Heimat versucht Samia sich auf die nächsten Spiele vorzubereiten. Doch sie wird aus zwei Gründen von Militärs verfolgt, denn erstens treibt sie Sport, was für Frauen als unangemessen angesehen wird und zweitens trug sie kein Kopftuch bei den Spielen in Peking, was in Somalia für eine Muslima nicht akzeptabel ist. Sie entscheidet sich aufgrund dieser Anfeindungen nach Äthiopien zu fliehen, wo sie ihre Tante Mariam trifft. Da sie mit dem Olympia-Team in Addis Abeba nicht trainieren darf, beschließt sie, mit ihrer Tante über das Mittelmeer nach Italien zu fliehen. Während ihrer Odyssee hat sie jedoch viele Probleme, etwa mit unzuverlässigen Verkehrsmitteln, Militärs und der Beschaffung von Geld. Als sie endlich auf das Boot steigt, das sie nach Italien bringen sollte, ertrinkt sie im Mittelmeer. Auf den letzten Seiten der Graphic Novel wird mittels einer Übertragung auf einem Youtube-Video über den Tod Samias berichtet.

Da Kleist Omar nur durch Begegnungen mit ihren Bekannten ‚kennenlernen‘ konnte, benutzt er hauptsächlich erfundene Facebook-Einträge als narratives Mittel zur Konstruktion von Samias Geschichte bzw. Biographie (vgl. TO:5). Diese erscheinen oft als Einzelpanels, die den Lesern den Stand von Samias Flucht vermitteln. Des Weiteren weist Kleist darauf hin,

³⁴ Die Sigle TO bezieht sich auf die Ausgabe: Kleist, Reinhard (2015): *Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Yusuf Omar*. Hamburg: Carlsen.

³⁵ In dieser Arbeit wird nur die Graphic Novel betrachtet. Der Unterschied zwischen dem in der FAZ erschienenen Fortsetzungscomic und der Graphic Novel liegt im Format. Während im Fortsetzungscomic nur eine bestimmte Zeilengröße für die Panels benutzt werden kann, können sich die Panels in der Graphic Novel über mehrere Zeilen bzw. ganze Seiten erstrecken.

dass er aufgrund fehlender Information „manche Situationen aus Berichten anderer Migranten entnehmen oder gar konstruieren musste“ (ebd.). Auch Kleist benutzt also fiktionale Elemente, um die reale Geschichte Samias zu ergänzen bzw. zu konstruieren.

Obwohl diese Graphic Novels grafisch unterschiedlich gestaltet sind und unterschiedliche Geschichten erzählen, spielen sie sich beide auf dem afrikanischen Kontinent ab und (re-)konstruieren anhand von nichtfiktionalen sowie fiktionalen Elementen die auf realen Vorkommnissen basierende(n) Geschichte(n) von Emilio Tasso und Samia Yusuf Omar. Im Folgenden wird bzw. werden diese Geschichte(n) ‚dekonstruiert‘, d. h. die in den vorherigen Kapiteln behandelnden Untersuchungsaspekte sollen auf die Graphic Novels angewendet werden. Wegen der unterschiedlichen Herangehensweisen in Bezug auf Gattungen bzw. Gattungsmischungen, grafische Gestaltung und Themen, werden die Texte einzeln untersucht, bevor sie im Fazit zusammenfassend und vergleichend betrachtet werden.

Beide Texte werden dabei jeweils unter den gleichen Überschriften untersucht, nämlich erstens bezüglich der formalen Erzählmittel, um die Bild- und Sprachanteile sowie die Konstruktion von Raum und Zeit in den Werken zu analysieren. Zweitens sollen unter der Überschrift „(De-)Konstruktionen³⁶ der Erzählinstanzen sowie Erzählerfiguren“ Narration und Fokalisierung der (verbalen) Erzählinstanz(en) und (visuellen) Erzählerfiguren in den Blick genommen werden, wobei die Darstellung und Rolle der Ich-Erzählinstanzen und Ich-Erzählerfiguren im Mittelpunkt stehen. Drittens sollen diskursive Konstrukte des ‚Afrikanischen‘, ‚Deutschen‘ bzw. ‚Europäischen‘, die m. E. in den Graphic Novels anhand der formalen Mittel sowie Narration und Fokalisierung konstruiert werden, analysiert bzw. dekonstruiert werden. Es soll im Laufe der Analyse auch näher auf die fiktionalen und nichtfiktionalen Aspekte der Texte eingegangen werden.

³⁶ Die Gestaltung des Begriffs (De-)Konstruktion deutet darauf hin, dass man beim Prozess des Dekonstruierens das Konstrukt gleichzeitig konstruiert bzw. rekonstruiert.

3.1 *Emilio Tasso. Eine Abenteuerreportage*

3.1.1 Formale Erzählmittel

Zwei Ebenen von Geschichte(n) werden in *Emilio Tasso* gleichzeitig dargestellt, denn zum einen gibt es die Reportage über die Situation im Kongo von dem Protagonisten Tasso sowie anderen Figuren (als Ich-Erzählinstanzen), denen er begegnet, und zum anderen gibt es das ‚Abenteuer‘ bzw. die Geschichte der Entdeckung des ehemaligen Königswaggons der Belgier. Beide Ebenen werden grafisch ähnlich und – außer der Einführung – im Präsens vermittelt. Die Graphic Novel fängt mit einer Art Einführung in der Vergangenheit an, die die Motivation der Erzähler sowie die Vorbereitung auf die Reise im Jahr 2005 darstellt (s. Abbildung 8).

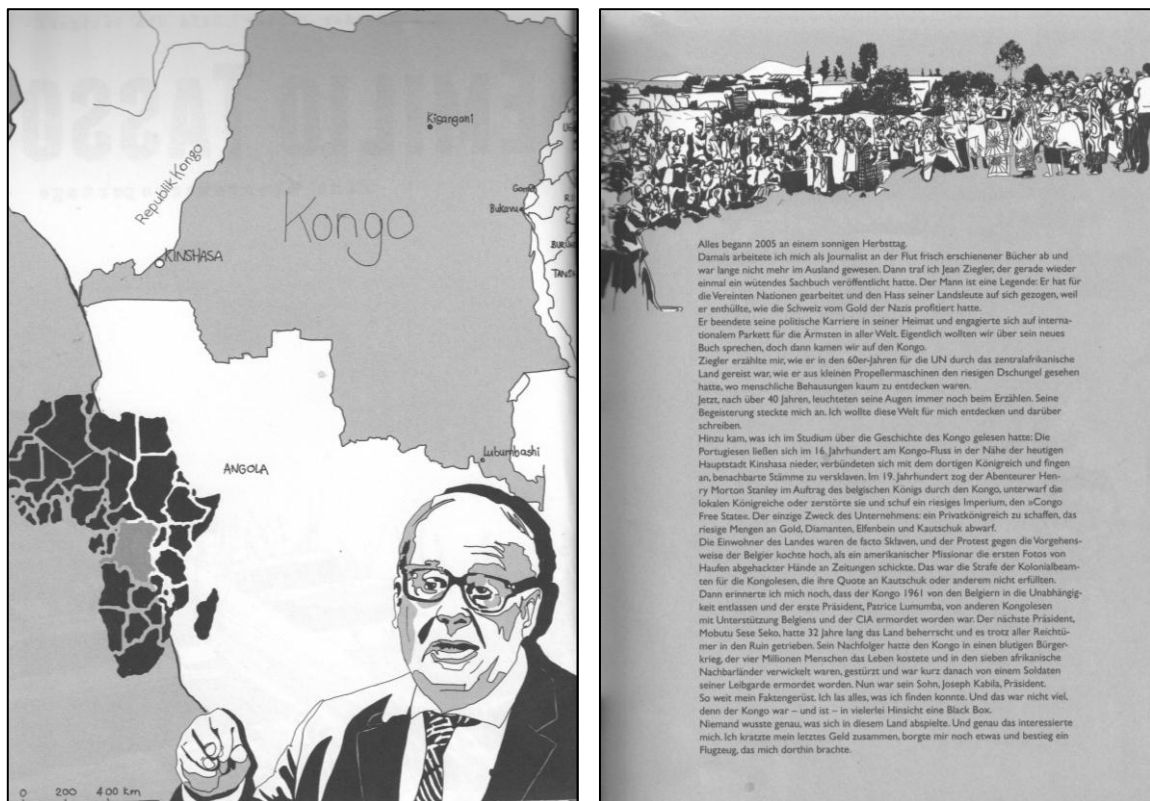


Abbildung 8: Die ersten beiden (nacheinander folgenden) Seiten bzw. die Einführung von *Emilio Tasso* (o. S.).

Wie auch in Abbildung 8 deutlich wird, gibt es in dieser Graphic Novel durchweg – wie erwähnt – keine aneinandergereihten Panels mit Rändern, zwischen denen klare *Gutter* vorkommen. Stattdessen kann man das Seitenlayout bzw. die Panelgestaltung als Collage-Form beschreiben. Keine klaren Linien bzw. Panelränder kommen zwischen den Zeichnungen vor, weshalb es sich bei den ganzen Seiten bzw. zwei nacheinander folgenden

Seiten um *Splash* Panels handelt. Im Allgemeinen beinhalten die Seiten große, ineinandergreifende Zeichnungen und dazu wenig Schrift (s. Abbildung 9).

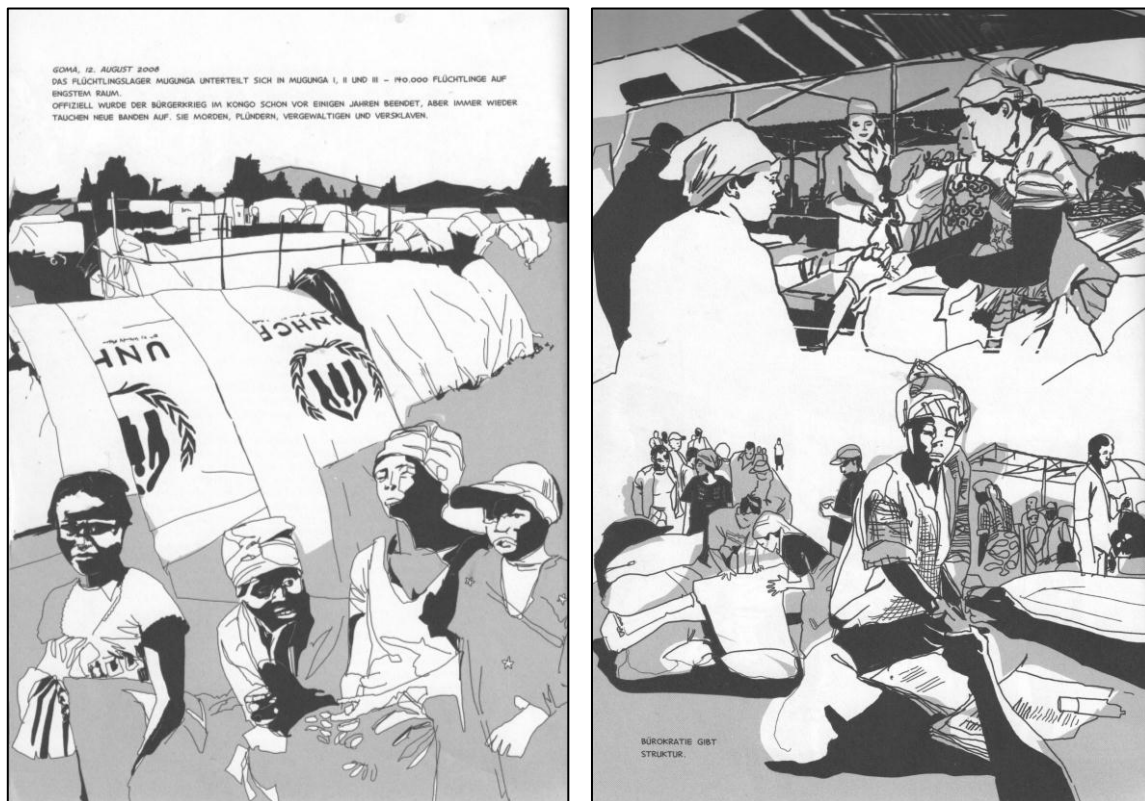


Abbildung 9: Zwei (nicht nacheinander folgende) Seiten bzw. Panels am Anfang der Graphic Novel bzw. Reportage (ET:o. S.).

Wie Abbildung 9 illustriert, umfasst der Bildanteil mehr Raum als der Sprachanteil. Die Inserts in Abbildung 9 funktionieren als Blocktext, der den Leser über das visuell Dargestellte informiert. Hier wird die Situation in dem Flüchtlingslager Mugunga beschrieben, wobei die Bilder den Inhalt der Beschreibung widerspiegeln. Die getippte Art und Größe der Schrift sind im Blocktext, in den Inserts sowie in Sprech- und Denkblasen gleich (s. Abbildung 10 zur Verdeutlichung). Nur die seltener vorkommenden *Soundwords* sehen „gezeichnet“ aus. Die auf der ersten Seite kursiv gestaltete Schrift – „*Goma, 12. August 2008*“³⁷ (ET:o. S., Hervorhebung im Original, s. Abbildung 9) – dient zur zeitlichen Verortung der Reportage, die also drei Jahre nach der auf den vorherigen Seiten dargestellten Einführung in die Geschichte anfängt. Außer dem 12. August 2008 gibt es allerdings keine weiteren Datenangaben im Text. Stattdessen vermitteln Angaben wie „*Am nächsten Tag*“ (ET:o. S., Hervorhebung im Original, s. Abbildung 10) oder etwa „Für den Abend“ (ET:o. S.)

³⁷ Obwohl die Schrift in der Graphic Novel durchweg in Großbuchstaben abgebildet wird, wird sie in dieser Arbeit aufgrund der besseren Lesbarkeit normal wiedergegeben.

den zeitlichen Rhythmus des Textes. Wenn man diesen Angaben chronologisch folgt, ergibt sich die erzählte Zeit der Graphic Novel als ungefähr 20 Tage. Rückwendungen und Vorausdeutungen kommen im Text nicht vor, jedoch kann man Tassos Recherche zur bzw. Reportage über die Kolonialzeit als Rückblicke in die Vergangenheit ansehen (s. die erste Seite der Abbildung 13).

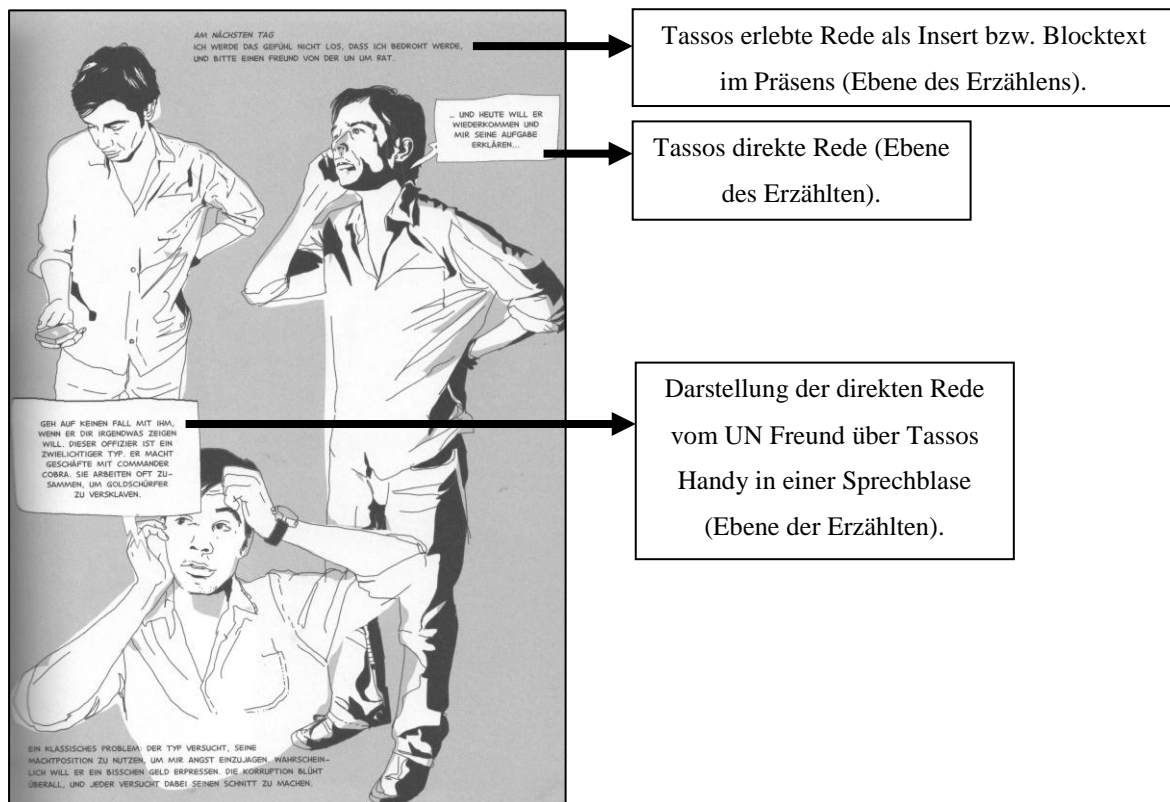


Abbildung 10: Tasso-Figur am Forschungsinstitut nach einer Bedrohung von den Militärs (ET:o. S.).

Abbildung 10 ist ein Beispielpanel der zweiten Ebene der Geschichte, nämlich der des ‚Abenteurers‘. Wie hier verdeutlicht wird, stellen die als Blocktext funktionierenden Inserts die Erzählzeit dar und die Sprech- und Denkblasen die erzählte Zeit. Jedoch liegen beide Zeitebenen im Präsens, was den Abstand zwischen ihnen reduziert³⁸.

Im Allgemeinen kann man die Zeichnungen als realistisch bezeichnen bzw. in der Nähe einer Fotografie verorten. Wie es in Graphic Novels üblich ist, sind die Zeichnungen – außer denen auf dem Umschlag – schwarz-weiß bzw. in Grautönen gestaltet. Mit der Farbgebung wird aber gespielt in der Konstruktion des ‚weißen Europäers‘ und ‚schwarzen Afrikaners‘³⁹.

³⁸ Auf diesen Aspekt wird näher in Kapitel 3.1.2 eingegangen.

³⁹ Hierauf wird in Kapitel 3.1.3 eingegangen.

Die Zeichnungen sehen des Weiteren so naturalistisch aus, als wären sie Fotos nachgezeichnet. Das Spiel mit Fotografie und Anspielungen auf das Medium der Fotografie wird insbesondere auch auf der letzten Seite des Buches offensichtlich, wo es Fotos der Verfasser gibt. Hier erkennt man nämlich eine Ähnlichkeit zwischen dem Foto von Bühler (s. Abbildung 11) und der gezeichneten Tasso-Figur (s. u. a. Abbildung 10). Dies führt nicht nur zu einem Spiel zwischen den beiden Medien, sondern auch zu einer Spannung zwischen der wahrgenommenen Fiktionalität und Nichtfiktionalität der Geschichte(n). Obwohl man davon ausgeht, die Geschichte(n) der Graphic Novel sei bzw. seien auf realen Erfahrungen des Autors basiert und die Tasso-Figur ähnele dem Foto von Bühler, hat die Titelfigur bzw. der Protagonist einen fiktiven Namen. Des Weiteren verweist Bühler im Nachwort darauf, dass nicht alles, was erzählt wird, erfunden ist. D. h. es gibt nur *einige* nicht-erfundene bzw. ‚wahre‘ dargestellte Geschehnisse in dieser Graphic Novel. Der Leser sollte nun m. E. allerdings nicht versuchen, das Fiktionale vom Nichtfiktionalen zu trennen, sondern sich dessen bewusst sein, dass nicht alles, was er liest oder sieht, eine ‚objektive‘ Wahrheit darstellt bzw. darstellen kann, denn schon durch das Erzählen selbst, wird auch ‚Wahrheit‘ konstruiert⁴⁰.

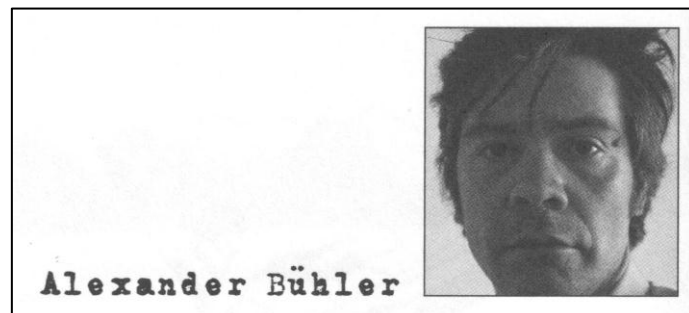


Abbildung 11: Das Foto vom Autor auf der letzten Seite des Buches (ET:o. S.).

3.1.2 (De-)Konstruktion der Erzähl- und Fokalisierungsinstanzen

Die Geschichten werden durchweg von Ich-Erzählinstanzen erzählt. Der Protagonist, Emilio Tasso, tritt hauptsächlich im Sprachanteil als Ich-Erzählinstanz und im visuellen Teil als Ich-Erzählerfigur auf.

Die Ich-Erzählinstanz der Einführung (s. Abbildung 8) erfuh durch einen Bekannten aus der Schweiz – der auf der ersten Seite im Bild vor einer Landkarte dargestellt wird – etwas über

⁴⁰ Vgl. etwa Martinez und Scheffel (2008:17ff.) zur Erzeugung einer Wahrheit durch faktuales wie auch fiktionales Erzählen.

„den riesigen Dschungel [...], wo menschliche Behausungen kaum zu entdecken waren“ (ET:o. S.). Über den Kongo, der ihm wie eine fremde, noch zu entdeckende ‚Welt‘ vorkam, informierte sich die Erzählinstanz und da „[n]iemand [genau] wusste [...], was sich in diesem Land abspielte“ (ebd.), wurde er dazu motiviert, hinzufahren. Da die Ich-Erzählinstanz sich den Lesern hier nicht vorstellt, lässt sich fragen, ‚mit wessen Stimme‘ die Einführung dargestellt wird. Es wird bloß erwähnt, dass die Ich-Erzählinstanz Journalist ist. Allerdings begegnet dem Leser ein paar Seiten später, am Anfang der Reportage, die Ich-Erzählinstanz sowie -Erzählerfigur der Reportage, die sich ebenfalls als Journalist vorstellt. Da die Vorstellung als Journalist zweimal erwähnt wird, ist unklar, ob die Einführung nun von der fiktiven Tasso-Figur oder dem realen Autor dargestellt wird. Wenn man davon ausgeht, dass die Einführung mit der Stimme des Autors dargestellt wird, funktioniert dies in Zusammenhang mit dem Nachwort als Rahmenerzählung. Insofern kann die Rahmenerzählung als Retroperspektive auf Bühlers Erfahrungen dienen, da über die in der Vergangenheit stattgefundenen Erlebnisse berichtet wird. Trotzdem trägt die unklare Identität der Ich-Erzählinstanz zur Verwirrung des Fiktionalen und Nichtfiktionalen bei und deshalb lässt sich in Frage stellen, ob bzw. inwieweit der Text eine autobiografische nichtfiktionale oder vielmehr homodiegetische fiktionale Erzählung ist (s. Abbildung 3).

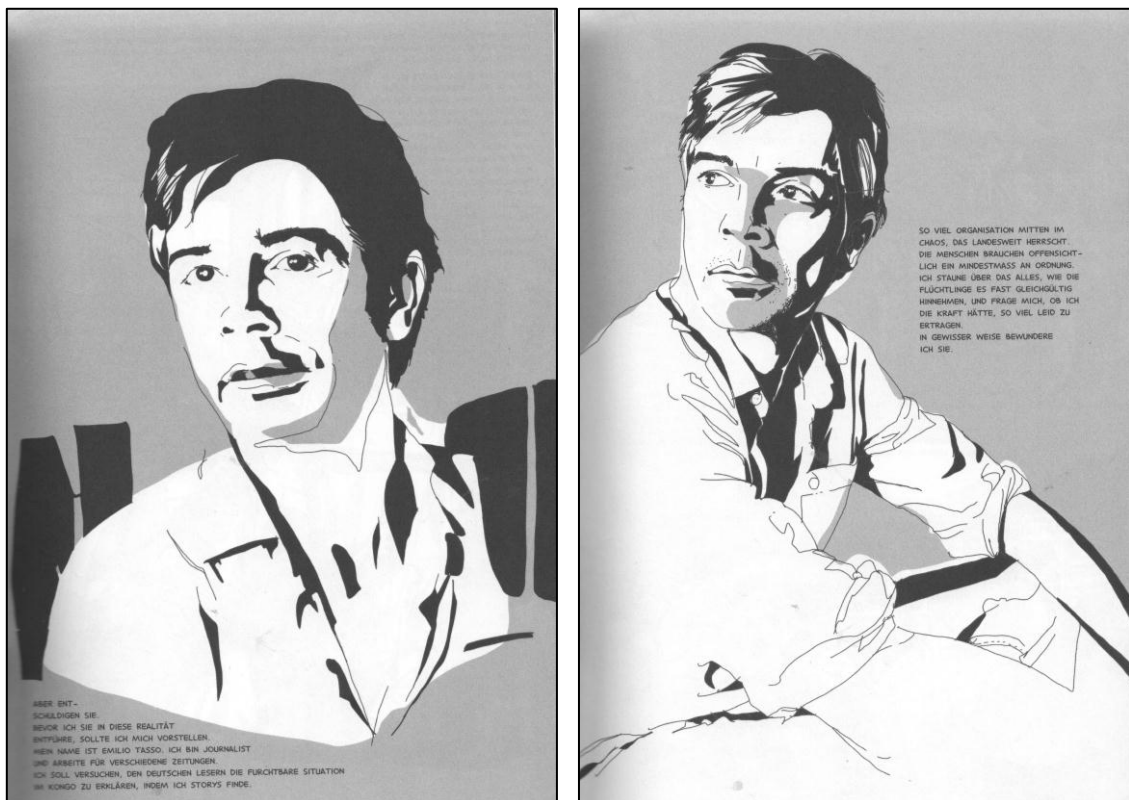


Abbildung 12: Zwei (nicht nacheinander folgende) Vorstellungsseiten der Tasso-Figur (ET:o. S.).

Nach sieben Seiten der Reportage zu dem Flüchtlingslager, Bürgerkrieg, globalen Hilfsorganisationen, Lebensmitteln und Bürokratie, erscheint nun der fiktive Journalist bzw. die Ich-Erzählerfigur, ab den Schultern herauf groß gestaltet (s. linke Seite der Abbildung 12). Er spricht die impliziten Leser direkt an:

Aber entschuldigen Sie. Bevor ich Sie in diese Realität entführe, sollte ich mich vorstellen. Ich bin Journalist und arbeite für verschiedene Zeitungen. Ich soll versuchen, den deutschen Lesern die furchtbare Situation im Kongo zu erklären, indem ich Storys finde (ET:o. S.).

Aus diesem Zitat ergibt sich folgendes: Zum einen sind die impliziten Leser bzw. die „Sie“ des Textes „deutsche[...] Leser[...]“, zum anderen betrachtet Tasso sich als Journalist bzw. jemanden, der seine Leser in eine „Realität entführ[t]“ und dabei „Storys finde[t]“ (ebd.). Man muss hier auch auf die grafische Gestaltung der Tasso-Figur achten. Der bisher erscheinende Bildanteil der Reportage ist mit ineinandergreifenden Zeichnungen und Linien so gestaltet, dass die Seiten eher ‚dunkel‘ und ‚unruhig‘ aussehen. Beim Aufkommen der Tasso-Figur bleibt die Geschichte aber ‚stehen‘, d. h. die Reportage wird für die Vorstellung des Journalisten unterbrochen, in der er als weiße Figur inmitten einer grauen Seite erscheint und die impliziten Leser direkt anschaut. Vier Seiten später, nach der weiteren Darstellung der Reportage, erscheint er wieder (s. rechte Seite der Abbildung 12). Dies kann man als die Erzeugung einer Gegenüberstellung zwischen dem chaotischen, ‚unklaren‘ Lager und der eher strukturierten, ‚klaren‘ Tasso-Figur bezeichnen. Tassos Kommentar, „So viel Organisation mitten im Chaos“ kann nun auf seine eigene grafische Gestaltung, im Vergleich zur Gestaltung des Lagers, verweisen.

Der staunende Blick Tassos auf die auf der vorherigen Seite dargestellte „Organisation mitten im Chaos“ (ebd.), und die auf der nächsten Seite „viele Beobachtungen und Eindrücke, die [ihn] beschäftigen“ (ET:o. S.), zeigen auf die beobachtende Rolle der Ich-Erzählinstanz bzw. -Erzählerfigur. Tasso ist nun Beobachter der durch seine Augen stattfindenden Geschichte. Als Beobachter ist er eine Linse oder ein Medium, durch das die impliziten „deutschen Leser [...]“ (s. linke Seite der Abbildung 12) die Geschichte lesen und wahrnehmen. Tasso ist aber auch die Hauptfigur der Geschichte, weil er eine aktive Rolle in der Konstruktion des Narrativen spielt und nicht bloß die Geschehnisse betrachtet. Wie die Sacco-Figur in *Palestine*, ist die Tasso-Figur in *Emilio Tasso* nun „Teil der Geschichte“ (zit. nach Sacco in Hangartner 2009:50). Des Weiteren vertritt die Tasso-Erzählinstanz die Rolle des erlebenden

sowie des erzählenden Ichs, unterschiedlich angelegt als Hauptfigur sowie als Beobachter der Geschichte.

In dieser Graphic Novel wird hauptsächlich interne Fokalisierung für die Darstellung der Ich-Erzählerfigur benutzt (wie die linke Seite der Abbildung 12 sowie die Abbildungen 13 und 14 verdeutlichen). Da die Tasso-Figur hier die Instanz ist, deren Blick auf das innerhalb der erzählten Welt Dargestellte fokussiert wird, kann er als interne Fokalisierungsinstanz bezeichnet werden. Auf der rechten Seite der Abbildung 12 ist die Fokalisierung eher kompliziert. Einerseits kann durch Tassos Blick nach vorne und direktes Ansprechen angedeutet werden, dass Tasso die impliziten Leser anschaut. In diesem Fall wäre die Fokalisierung intern. Andererseits kann dies gleichzeitig implizieren, dass die impliziten Leser bzw. Betrachter selber die Fokalisierungsinstanz sind, weil sie die Tasso-Figur (implizit) anschauen. Bei dieser Betrachtung wäre die Fokalisierung extern. Dies führt zur Erzeugung einer gleichen Ebene zwischen der Ich-Erzählinstanz bzw. -Erzählerfigur und den impliziten Lesern, da der Blick Tassos und der der Leser einander widerspiegeln. Tasso und die impliziten Leser sind sozusagen ‚auf der gleichen Augenhöhe‘.



Abbildung 13: Das Ende bzw. die zwei letzten (nacheinander folgenden) Seiten der Graphic Novel (ET:o. S.).

Auf der letzten Seite der Geschichte (s. rechte Seite der Abbildung 13) beobachtet die Tasso-Figur die auf der vorherigen Seite dargestellte Szene aus einem Hubschrauber. Nicht nur sein Blick nach unten, sondern auch seine Gestaltung als große, klare sowie weiße Figur gegenüber den kleinen, unklaren sowie schwarzen Kongolesen ist bedeutend. Er schaut die Szene aus dem Fenster des Hubschraubers an, was eine Distanz zwischen ihm und den zurückbleibenden Figuren erzeugt. Dies kann man als die Darstellung einer übergeordneten Rolle des Journalisten als Subjekt gegenüber seinen beobachteten Objekten betrachten. Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Kommentar, „Aus einer schlichten Recherche ist ein halsbrecherisches Abenteuer geworden“ (ET:o. S.), und dem bildlich Dargestellten auf der letzten Seite. Der Kommentar deutet aber auf das im Nachwort dargestellte Ziel der Graphic Novel hin, nämlich als „ideale Ergänzung zu [Bühlers] Reportagen“ (ebd.), denn seine nichtfiktionalen Reportagen werden nun durch fiktionale Elemente einer Graphic Novel ergänzt.

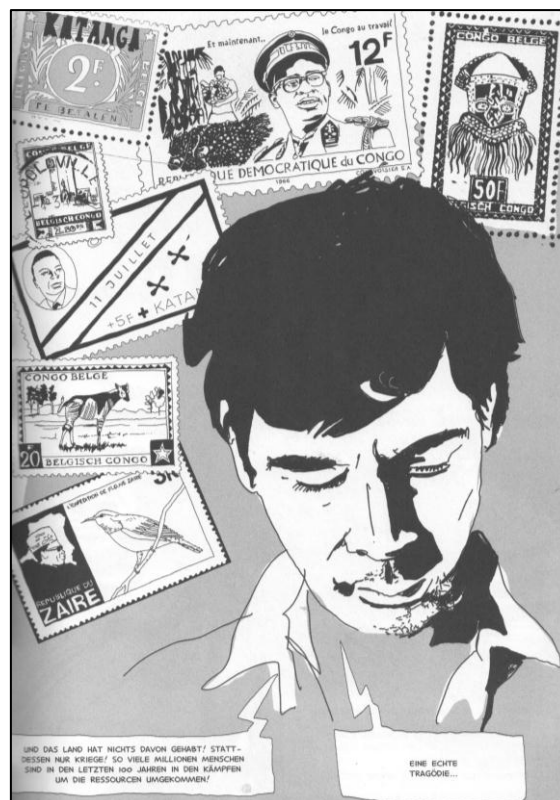


Abbildung 14: Eine Erwähnung des subjektiven Bildes (ET:o. S.).

In Abbildung 14 wird Tasso intern fokalisiert, jedoch ‚existieren‘ die im Bild dargestellten Briefmarken nicht auf der vorherigen oder darauffolgenden Seite bzw. in der erzählten Welt, in der Tasso sich gerade im Gespräch mit George befindet. Diese Briefmarken kann man also

als eine gedankliche Vorstellung Tassos ansehen. Die Fokalisierung auf dieser Seite ist daher eher komplex, da das Fokalisierte nicht in der auf die Realität bezogenen erzählten Welt, sondern in der Gedankenwelt der Erzählerfigur existiert. Dies ist ein Beispiel dafür, wie im Comic-Medium Subjektivität erzeugt werden kann. Der Leser betrachtet nämlich die subjektiven Assoziationen Tassos von Briefmarken mit der Kolonialzeit, von der George gerade berichtet. Des Weiteren befinden sich das Nichtfiktionale und Fiktionale hier in einem Spannungsverhältnis, da die fiktionale, d. h. innere Gedankenwelt der Figur im ‚eher‘ nichtfiktionalen Text dargestellt wird (vgl. Käte Hamburger in Fludernik 2008:15).

Außer Tasso wird u. a. auch George als Ich-Erzählinstanz und Ich-Erzählerfigur dargestellt, wie in Abbildungen 15 und 17 verdeutlicht wird.

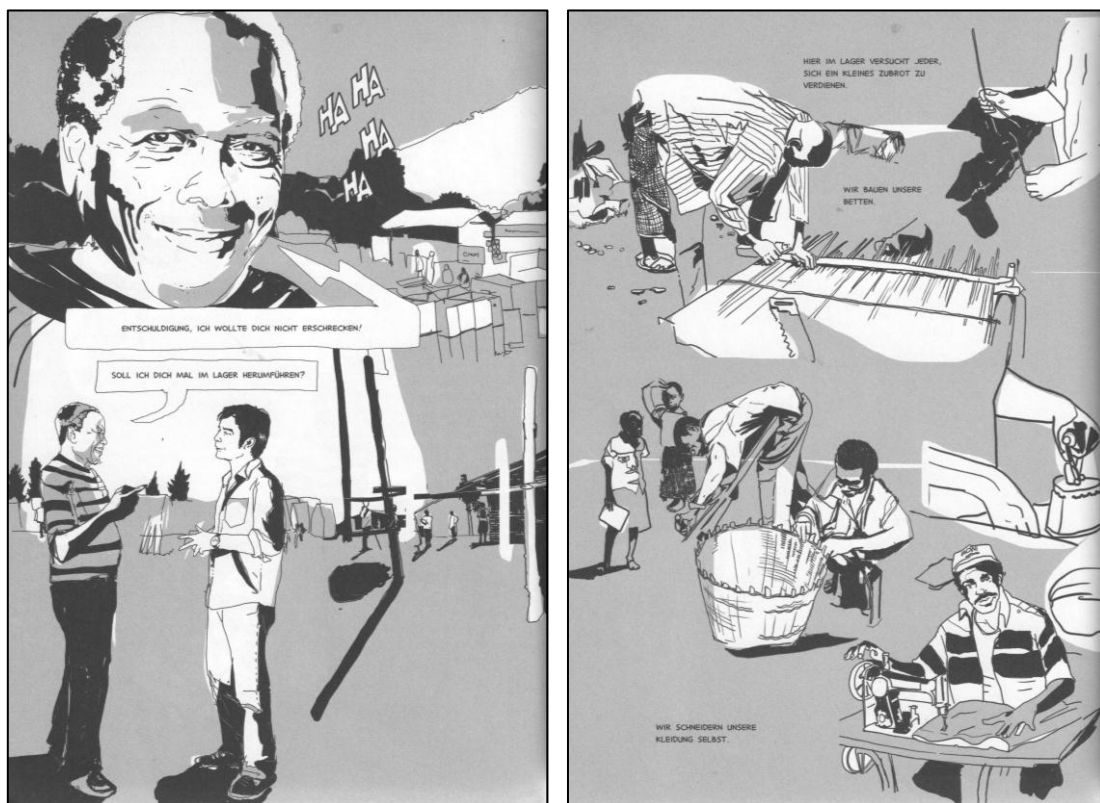


Abbildung 15: (Nicht nacheinander folgende) Seiten aus Georges Geschichte (ET:o. S.).

In Abbildung 15 tritt George als Reporter auf, der Tasso über das Flüchtlingslager informiert. Bevor Georges Reportage wiedergegeben wird, begegnet er Tasso beim Beobachten des Lagers, wobei Georges sowie Tassos Rede in Sprechblasen dargestellt wird. Dann übernimmt George die Rolle des Reporters bzw. der Ich-Erzählinstanz und seine Rede erscheint nun in Inserts bzw. im Blocktext. Dieser Rollenwechsel kommt auch bei Tassos Treffen mit den Pygmäen vor (s. Abbildung 16).

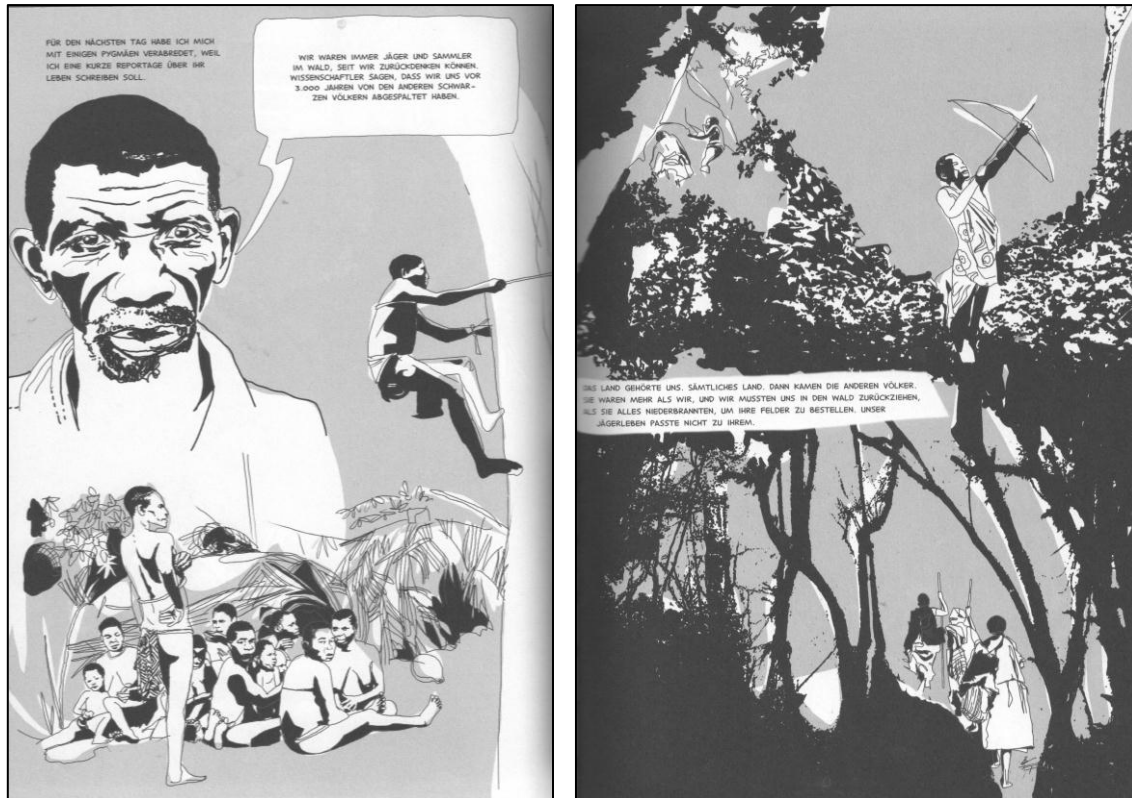


Abbildung 16: Die ersten zwei (nacheinander folgenden) Seiten des Treffens Tassos mit den Pygmäen (ET:o. S.).

In Abbildung 17 ist George die Ich-Erzählinstanz und erscheint auch (auf der linken Seite der Abbildung) als Ich-Erzählerfigur. In den nächsten sieben Seiten hat George immer noch die Rolle der Ich-Erzählinstanz. Wer aber hier fokalisiert wird, ist eher unklar.

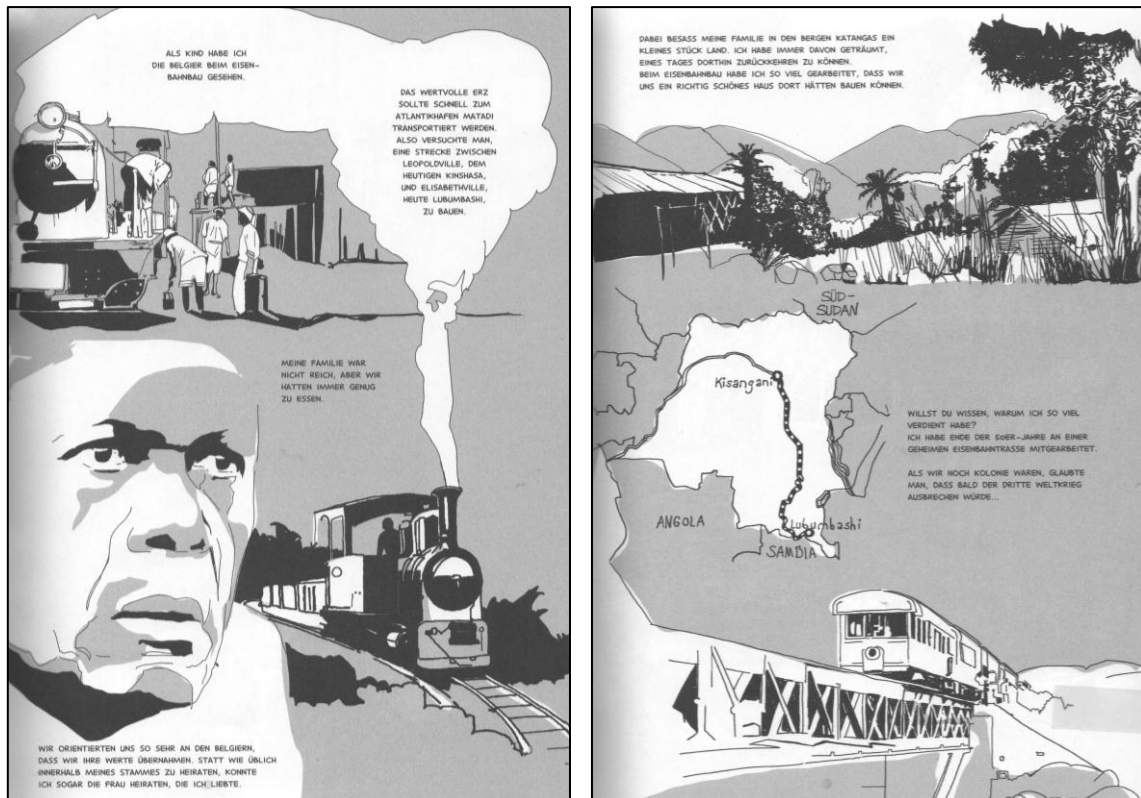


Abbildung 17: (Nicht nacheinander folgende) Beispielseiten aus Georges Reportage (ET:o. S.).

Sozusagen im Zentrum der Seite (s. linke Seite der Abbildung 17) kommt Georges Gesicht vor und sein Ausdruck sieht nachdenklich aus. Auf den ersten Blick erscheinen der Rest der Zeichnungen sowie der Bildanteil der nächsten Seiten (s. u. a. rechte Seite der Abbildung 17) als die gedanklichen Vorstellungen Georges, weil George die Ich-Erzählinstanz ist. In diesem Fall wäre George die interne Fokalisierungsinstanz und der Bildanteil wären seine imaginierten, subjektiven Bilder. Da die Tasso-Figur aber – wie festgestellt wurde – der Beobachter ist, durch dessen Blick man die Geschichte wahrnimmt, können die in Abbildung 17 dargestellten Bilder m. E. eher auf Tasso als interne Fokalisierungsinstanz hindeuten. Insofern ist Georges Gesicht das von Tasso direkt Wahrgenommene und der Rest des Bildanteils die Gedanken Tassos, wie es auch in Abbildung 14 der Fall ist. Sie können einerseits die ‚direkten‘ Gedanken bzw. Assoziationen Tassos vorstellen, andererseits indirekt auf eine Vorstellung Tassos über mögliche bzw. wahrscheinliche Gedanken von George verweisen.

Daraus ergibt sich, dass durch die komplex gestaltete Collage-Form der Graphic Novel die Betrachtung der Fokalisierung als intern oder extern kompliziert wird. Das kann man als das Ziel der hier verwendeten Form ansehen: Das komplexe Ineinandergreifen bzw. Überlappen

der Bilder thematisiert den Prozess des Beobachtens an sich, denn es lässt sich in Frage stellen, nicht nur *wer* wahrnimmt, sondern auch *wie* wahrgenommen wird. Insofern ist die Collage-Form der Gedanken eine Darstellung der Konstruktion von dem Wahrgenommenen bzw. der Komplexität der Gedankenwelt. Die Collage verweist darauf, wie man Sinn konstituiert aus dem, was man betrachtet und spiegelt somit multiple Perspektiven, die von einer Erzählinstanz geordnet werden müssen.

3.1.3 (De-)Konstruktion des ‚Afrikanischen‘ und ‚Deutschen‘ bzw. ‚Europäischen‘

Kolonialismus bzw. die koloniale Zeit ist ein Hauptthema von *Emilio Tasso*. Im Sprachteil der Graphic Novel berichten Tasso und andere Ich-Erzählinstanzen über die ehemalige belgische Herrschaft über den Kongo und deren Nachwirkungen. Relevant für das Thema sind aber auch die auf den ersten Blick nicht so explizit dargestellten bildlichen Zeichen, die auf einen Kontrast zwischen dem Afrikanischen und dem Deutschen bzw. Europäischen hindeuten. Zunächst wird auf diese im Bildanteil vorkommenden gegenüberstellenden Konstruktionen eingegangen.

Wie schon erwähnt, wird in dieser Graphic Novel auf eine besondere Art die schwarz-weiße Farbgebung verwendet. In Abbildungen 12 und 13 erscheint die Tasso-Figur als große, ‚weiß‘ gestaltete Figur im Vergleich zum Rest des Bildanteils. Im ersten Fall wird er im Gegensatz zu dem durch den Zeichenstil inszenierten dunklen, unorganisierten Lager dargestellt, und im zweiten Fall als ein Beobachter, der von oben aus auf die klein gestalteten Kongolesen hinabblickt. In diesen Beispielen wird nun auf eine visuell explizite Weise der weiße Europäer „den Massen“, den Kongolesen, gegenübergestellt. Auch in Abbildung 18 wird die Gegenüberstellung des Schwarz-weißen explizit hervorgehoben:

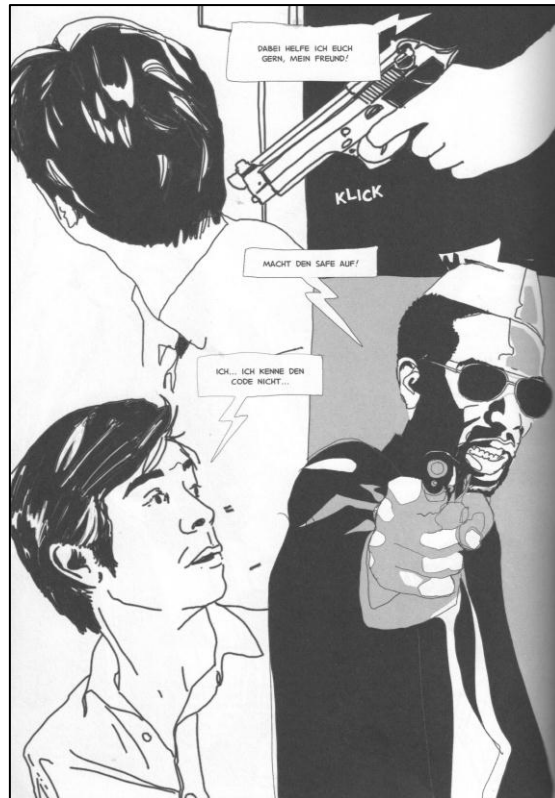


Abbildung 18: Schwarz-weiße Gegenüberstellung der Tasso- und Commander Cobra-Figur (ET:o. S.).

Hier, nah am Ende der Graphic Novel (s. Abbildung 18) werden durch die explizite Verwendung der Farbgebung Linien bzw. Panelränder erzeugt. Die weiß gestaltete Tasso-Figur steht dem schwarz und grau gestalteten Commander Cobra gegenüber. Obwohl man die Farbgebung der Commander Cobra-Figur als Schattierungseffekt betrachten kann, soll darauf hingewiesen werden, dass bei der Tasso-Figur keine solchen Effekte vorkommen. Stattdessen ist die auf dieser Seite zwei Mal vorkommende Tasso-Figur außer seiner Kontur und seiner Haarfarbe ‚ganz weiß‘. Die Helligkeit der Tasso-Figur kontrastiert die Dunkelheit der Commander Cobra-Figur. In diesem Zusammenhang kann man eine kontrastierende Konstruktion des weißen Europäers und dunklen Afrikaners erkennen. Es soll aber auch hinzugefügt werden, dass Tasso ein Protagonist und Commander Cobra der Antagonist der Geschichte ist. Die Gegenüberstellung des Schwarz-weißen kann also auf eine Gegenüberstellung zwischen dem Guten und Bösen verweisen. In diesem Zusammenhang soll aber gefragt werden, warum der Europäer als Protagonist und der Kongolese als Antagonist dargestellt werden. Um diese Frage zu beantworten soll berücksichtigt werden, dass nicht nur Tasso als Protagonist dargestellt wird, sondern auch Roger und die Pygmäen. Insofern wird das Böse durch die Zusammenarbeit Tassos oder des Europäers und der Kongolesen überwunden.

Des Weiteren kommt im Bildanteil ein Porträt des ehemaligen belgischen Königs vor. Dies hängt an der Wand im königlichen Waggon, den Tasso nah am Ende der Geschichte entdeckt (s. linke Seite der Abbildung 19, mit Kreis markiert). Das Porträt wird auch am Anfang der Graphic Novel beim Gespräch mit George teilweise dargestellt. Man erkennt das aber erst am Ende, wo es im Ganzen vorkommt. Auf der vorletzten Seite der Graphic Novel ist das Porträt ‚entfernt worden‘, denn es steht auf dem Boden (s. rechte Seite der Abbildung 19, mit Kreis markiert). Des Weiteren ist bedeutend, dass es von George und den Pygmäen, also den Kongolesen, entfernt wurde.



Abbildung 19: (Nicht nacheinander folgende) Seiten, worauf das Porträt des ehemaligen belgischen Königs dargestellt wird (ET:o. S.).

Dadurch, dass man am Anfang das Porträt nur teilweise sieht, kann darauf angespielt werden, dass der Einfluss des Kolonialismus am Anfang der Geschichte eher vage ist. Dazu wird die Tasso-Figur am Anfang auf eine komplexe Art intern fokalisiert, weswegen die brüchige Erscheinung des Porträts den Prozess der Gedankenkonstruktion von Tasso darstellt. Im Laufe der Geschichte stellt Tasso nämlich eine Reportage bzw. eine Konstruktion aus den Informationen, die er bekommt, zusammen. Dies geschieht auf eine brüchige Weise, wie die Collage-Form der Zeichnungen verdeutlicht.

Des Weiteren kann man das Entfernen des Porträts als Entfernen des Kolonialen interpretieren. Man kann sogar sagen, dass das Koloniale ‚auf den Kopf gestellt‘ wird. Bedeutend ist, dass es von einem Kongolesen in der Hand gehalten wird (s. linke Seite der Abbildung 19). Der koloniale Einfluss wird also von dem Kolonisierten destruiert und dabei dekonstruiert.

Für die weitere Erklärung der Konstruktion des Afrikanischen und Deutschen und damit Europäischen, soll nun wieder die Tasso-Figur betrachtet werden. In Bezug auf seine Aufgabe als Journalist, recherchiert er ständig über die Vergangenheit und Gegenwart des Kongos, wie Abbildung 20 verdeutlicht. Folglich ist Tassos Recherche Thema der Geschichte, da dadurch seine Reportage konstruiert wird.



Abbildung 20: Zwei (nacheinander folgende) Seiten, die die Recherche Tassos darstellen (ET:o.S.).

Auf der rechten Seite der Abbildung 20 wird anhand der Denkblase klar, wie er über seine Recherchen nachdenkt bzw. versucht, daraus Sinn zu erstellen. Die linke Seite kann man als seine gedankliche Vorstellung der Recherche ansehen. Wie schon besprochen wurde, ist die besondere Art der grafischen Gestaltung von dieser Graphic Novel eine Darstellung der Komplexität der Gedankenwelt. Auch in dieser Abbildung deuten die überlappenden Bilder auf Tassos ‚Organisation‘ bzw. Konstruktion des Wahrgenommenen hin. Er versucht, kausale

Verbindungen zwischen den verschiedenen Informationen herzustellen, jedoch ist das Resultat eine für den Leser kompliziert einzuordnende Collage aus verschiedenen Recherchemedien, wie Fotos, Zeitungen, usw. Dies kann man nun in Beziehung zur chaotischen Darstellung des Flüchtlingslagers am Anfang der Graphic Novel betrachten, denn genau wie am Anfang die kongolesische Lage unorganisiert aussieht, sehen nun auch Tassos Gedanken aus. Auch sie sind unorganisiert. Also wird das vorher mit Europa assoziierte Merkmal der Organisation als ein Klischee dekonstruiert, indem die Gedankenkonstruktionen Tassos – als Europäer – ungeordnet aussehen, weil die Lage im kongolesische Lager eben nichts damit zu tun hat, dass es sich um ‚Afrika‘ handelt, sondern ganz andere Gründe hat, wie etwa die von der UNO durchgeführte Bürokratie (s. die zehn Anfangsseiten der Reportage; ET:o. S.).

Ein weiteres relevantes Medium, das in der Graphic Novel durchweg benutzt wird, ist das der Landkarte, wie in Abbildungen 21 und 22 verdeutlicht wird.

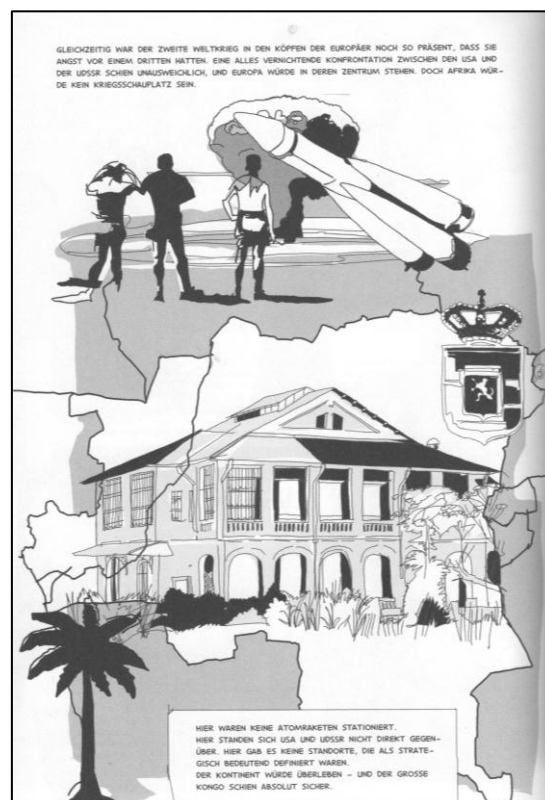


Abbildung 21: Eine von Tasso gedanklich vorgestellte Landkarte des Kongos (ET:o. S.).

In Abbildung 21 kommt Tasso im Blocktext anhand seiner Recherche zur Kolonialzeit zum folgenden Ergebnis:

[D]er zweite Weltkrieg [war] in den Köpfen der Europäer noch so präsent, dass sie Angst vor einem dritten hatten [...], und Europa würde in deren Zentrum stehen. Doch Afrika würde kein Kriegsschauplatz sein. [...] Der Kontinent würde überleben – und der gro[ß]e Kongo schien absolut sicher (ET:o. S.).

Im Bildanteil wird nun die Kontur „de[s] große[n] Kongo[s]“ (ebd.) dargestellt. Relevant ist nicht nur, dass dieses Land im Zentrum (der Seite) steht, sondern auch als ‚weißer Fleck‘ erscheint, der von einem auf die Kolonialzeit bezogenen ‚europäischen‘ Haus bzw. Gebäude ‚gefüllt‘ wird. Da Afrika zur Kolonialzeit als „weißer Fleck“ (Diallo 2012:218) bezeichnet wurde, der von den Kolonialherren entdeckt und dadurch ‚gefüllt‘ werden sollte, kann man diese Seite als bedeutende visuelle Darstellung des Kolonialen interpretieren. Das Feststehen des Hauses im Gebüsch kann als die europäische Okkupation des Kongos angesehen werden.

Dies ist wiederum eine gedankliche Vorstellung Tassos. Zugleich wird aber hier explizit auf die gesamten „Köpfe[...] der Europäer“ hingedeutet. Da die Ich-Erzählinstanz direkt auf das Europäische verweist, kann man nun die von Tasso fokalisierten Gedanken als Konstrukt bzw. Darstellung ‚europäischer‘ Gedanken interpretieren. Hier wird klar, dass Tasso sich selber als Europäer betrachtet und die Art seiner Gedanken mit dem kolonialen Einfluss verbindet. Des Weiteren werden seine Reisestrecken als Landkarten gezeichnet (s. Abbildung 22). Wie zur Zeit des Kolonialismus entdeckt Tasso nun selber den ‚weißen Fleck‘ bzw. die „Black Box“ (vgl. die Einführung, ET:o. S.), die er bereist.

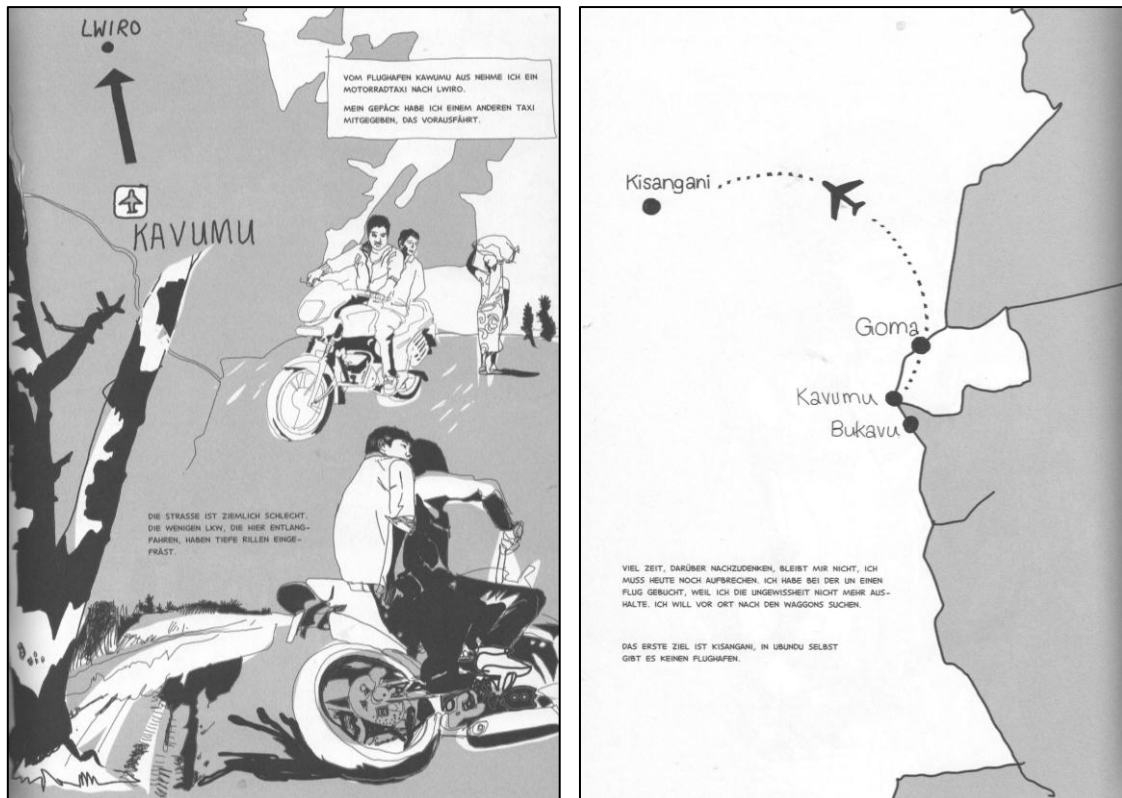


Abbildung 22: Zwei (nicht nacheinander folgende) Seiten, worauf die Reisestrecke Tassos im Bildanteil dargestellt wird (ET:o. S.).

Obwohl hier und durchweg in der Graphic Novel keine expliziten Angaben zum ‚Deutschen‘ gegeben werden, wird der Text in deutsche Sprache von deutschsprachigen Verfassern an „d[ie] deutschen Leser“ (ET:o. S.) gerichtet. Insofern werden die impliziten deutschen Leser des Textes als Betrachter der Geschichte, hauptsächlich durch die Fokalisierung der Tasso-Figur, konstruiert. Thematisiert wird also einerseits, wie die Organisation bzw. Konstruktion der Gedanken Tassos, als Europäer, immer noch vom Kolonialen beeinflusst wird. Andererseits wird anhand der komplexen Form und Fokalisierungsinstanzen der Graphic Novel illustriert, dass die impliziten deutschen Leser des Textes, wie Tasso, versuchen, aus den gegebenen Informationen ein Konstrukt des Kongos herzustellen. Denn daraus, dass am Anfang die impliziten deutschen Leser auf die gleiche Augenhöhe wie die Tasso-Figur gestellt werden (s. linke Seite der Abbildung 12), kann man ableiten, dass Bühler und Röttgers durch Tasso die Leser zu Beobachtern der Geschichte(n) – die Tasso wahrnimmt und versucht zu verstehen – machen. Genau dieser Zusammenhang ist es, durch den die Graphic Novel in gewissem Sinne auch didaktische Elemente enthält, indem auch der Leser lernen und verstehen soll.

Abschließend soll wieder auf die Verwendung anderer Ich-Erzählinstanzen hingewiesen werden. Wie bereits erwähnt, werden auch George und die Pygmäen als Ich-Erzählinstanzen dargestellt (s. Abbildungen 15 und 16). In der Betrachtung von Abbildung 17 wurde davon ausgegangen, dass wahrscheinlich Tasso intern fokalisiert wird, da er sich die von George vermittelten Informationen gedanklich vorstellt. Dies trägt des Weiteren zur Art der Konstruktion der Darstellung der Kongolesen bei. Da Tasso – und in dem Fall auch Bühler und Röttgers selbst – nicht weiß, wie die anderen Ich-Erzählinstanzen das im Sprachanteil Dargestellte betrachten, wird die ‚europäische‘ Sicht fokalisiert. Dadurch, dass die anderen Ich-Erzählinstanzen ‚sprechen‘, ihre Gedanken jedoch nicht dargestellt werden, wird gezeigt, dass Tasso (bzw. die Verfasser) sich die Gedanken der anderen Figuren überhaupt nicht vorstellen *kann*. Der Journalist – Tasso alias Bühler – stellt nun nur dar, was er darstellen kann und versucht nicht davon auszugehen, dass er weiß, wie sich die Kongolesen bzw. die ‚Anderen‘ etwas gedanklich vorstellen. Stattdessen benutzt er die gedankliche Vorstellung des ‚Eigenen‘, um die Subjektivität seiner Gedanken und Assoziationen zu thematisieren.

In Bezug auf die postkoloniale Perspektive kann man davon ausgehen, dass Bühler und Röttgers durch die Einbettung von einer subjektiven Perspektive, Subjektivität explizit darstellen. Es wird das ‚Eigene‘ bzw. das Subjekt und das ‚Andere‘ bzw. das Objekt gegenübergestellt. Des Weiteren gibt es in der Graphic Novel andere Ich-Erzählinstanzen, die die Rolle des Sprechenden übernehmen. D. h., diese Instanzen werden zu Subjekten der Geschichte(n) und Tasso zum Objekt oder Beobachter. Dazu wird durch die Verwendung einer ‚europäischen‘ Perspektive als Fokalisierungsinstanz eine vorsichtige Herangehensweise an die Geschichte(n) illustriert. Denn dadurch, dass die Gedanken des ‚Anderen‘ (der Kongolesen) nicht explizit abgebildet werden, wird vorgegeben, dass sich die Verfasser ihre Gedanken nicht vorstellen und darstellen können.

3.2 Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Yusuf Omar

3.2.1 Formale Erzählmittel

Der Traum von Olympia lässt sich ausschließlich des Vor- und Nachwortes in vier Teile gliedern, zwischen denen jeweils eine oder zwei leeren Seiten vorkommen (s. Abbildung 23 zur Verdeutlichung der Gliederung des Textes). Es wird angegeben, dass das Vor- und Nachwort unterschiedlich von „Reinhard Kleist“ und „Elias Bierdel“ geschrieben wurde (TO:5;143ff.). Bierdel ist Autor des Buches *Ende der Rettungsfahrt*, das Kleist inspirierte, über Flüchtlingspolitik nachzuforschen. Im Vor- und Nachwort wird u. a. auf die Situation der Flüchtlingspolitik und die Motivation Kleists, über Samia eine Graphic Novel zu schreiben bzw. zu zeichnen, eingegangen⁴¹. Auch am Anfang, nach dem Vorwort, wird die Fluchtstrecke von Samia als eine gezeichnete Karte dargestellt (TO:4). Dann wird die Geschichte Samias in ungefähr 140 Seiten in Comic-Form wiedergegeben. Die Form bzw. Kleists Zeichenstil kann man als cartoonhaft beschreiben, wie die in diesem Kapitel gegebenen Abbildungen verdeutlichen werden. An einer Stelle ändert sich der Zeichenstil sogar, als Geschichten anderer Figuren dargestellt werden, denen Samia begegnet⁴². Zunächst soll(en) die im ersten bis vierten Teil dargestellte(n) Geschichte(n) Samias erläutert werden.

Der erste Teil spielt sich in „Mogadischu, 2008“ (TO:7) ab, indem der Leser, wie die anderen Figuren, Samia bei den Olympischen Spielen in Peking zuschaut. Samias Mutter, die Kinder von Samias Schwester und andere Bekannte treffen einander, um im Fernseher ihrem Lauf zuzuschauen.

Im zweiten und dritten Teil werden ungefähr vier Jahre von Samias Leben dargestellt. Im dritten Teil steht Samias Vorbereitung auf die Olympischen Spiele im Mittelpunkt. Dazu gibt es Rückblicke von Samia etwa über ihren Vater, der gestorben ist, als sie Kind war, und über ihre Erfahrungen in Peking. In Somalia wohnt sie bei ihrer Mutter und den Kindern ihrer Schwester Hodan. Hodan schaffte die Flucht über das Mittelmeer und wohnt derzeit in Helsinki. Die Angaben, dass Samia direkt nach Peking in der Heimat ankommt, dass im Laufe ihrer Vorbereitung „[i]n zwei Jahren [...] die Olympischen Spiele in London [sind]“ (TO:40, P4⁴³) und sie auf der ersten Seite des dritten Teils „noch ein Jahr [Zeit hat]“ (TO:59,

⁴¹ Der Inhalt des Vor- und Nachwortes wird in den nächsten Kapiteln weiter besprochen.

⁴² Dies wird näher in Kapitel 3.2.2 und 3.2.3 betrachtet.

⁴³ Die Sigle P und Nummerierung verweist auf die Nummer des Panels der gegebenen Seite, in dem das Zitat vorkommt.

P3) bis zu den Spielen, deuten darauf hin, dass im zweiten Teil drei Jahre vergehen. Im dritten Teil wird Samias Flucht als „fast ein Jahr dauernde[...] Reise“ (TO:5) von Äthiopien nach Libyen dargestellt. Als sie am Anfang ihrer Reise von ihrer Tante Mariam getrennt wird (vgl. TO:65), muss sie „ganz alleine weiter“ gehen (TO:66, P3). Sie fühlt sich einsam zwischen den anderen auch fliehenden Passagieren, weil ihre Tante sie warnte, „niemandem [zu] trauen“ (TO:69, P3). Sie hört sich aber die Gespräche bzw. Geschichten anderer Passagiere an (vgl. TO:76ff.) und findet später ihre Tante wieder (vgl. TO:109f.). In den schwierigen Situationen sowie auf der Bootfahrt träumt sie jedoch immer noch von Olympia (u. a. TO:136).

Vom Tod Samias erfährt der implizite Leser bzw. Betrachter durch die Darstellung eines Youtube-Videos im vierten Teil des Textes. Zusammenfassend kann man nun die Teile folgendermaßen gliedern:

Teil	Bezeichnung des Teils	Handlung (und erzählte Zeit)	Seiten
-	Vorwort	-	4-6
1	Fernseher	Samias Lauf im Fernseher (ein Abend)	7-14
2	Somalia und Addis Abeba	Samias Ankunft in der Heimat nach den olympischen Spielen bis zur Vorbereitung auf ihre Flucht (drei Jahre)	17-56
3	Flucht zum Mittelmeer	Samias Flucht von Addis Abeba bis zum Mittelmeer (ungefähr ein Jahr)	59-136
4	Youtube	Das Video über Samias Tod, das in Youtube dargestellt wird (über vier Minuten)	139-141
-	Nachwort	-	143-145

Abbildung 23: Darstellung der Gliederung des Textes.

Diese Graphic Novel erzählt anhand eines weiten Spektrums von Panelarten. Teil 2 und damit die Geschichte von Samia fängt mit einem Eröffnungsbild an, das dem Leser den Ort und die Zeit vermittelt (s. Abbildung 24).

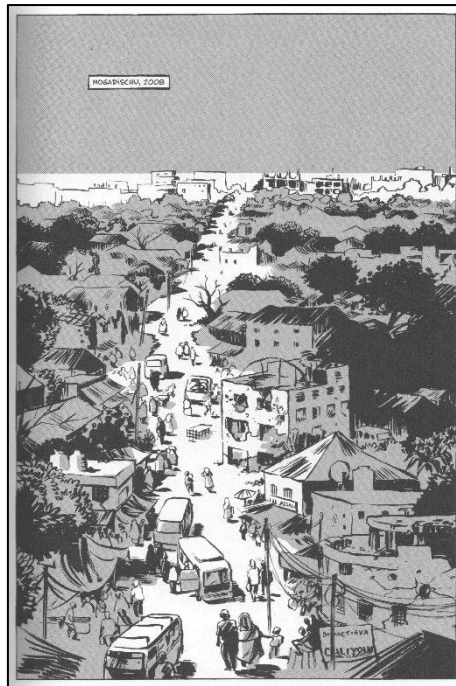


Abbildung 24: Eröffnungsbild der Graphic Novel (TO:7).

Des Weiteren gibt es Seiten, worauf Panels unterschiedlicher Größen und mit Rändern gestaltet sind (s. Abbildung 25).



Abbildung 25: Seite mit Panels unterschiedlicher Größen sowie Ränder (TO:8).

Landscape Panels werden oft benutzt (s. Abbildung 26) und ein paar *Splash* Panels (etwa TO:59, P1), *Split* Panels sowie *Polyptychons* treten ebenfalls auf. Bedeutende Beispiele für *Split* Panels und *Polyptychons* kommen bei der Darstellung von Samias Gefangenschaft in Tripolis vor, die in 32 nacheinander gereihten Panels dargestellt wird (s. Abbildung 27). Des Weiteren und bezeichnenderweise wird die Gefangenschaft in ‚stummen‘ Panels vermittelt, also nur durch den Bildanteil konstruiert. Dies kann einerseits darauf hindeuten, dass die Samia-Figur schweigend und erschöpft die Gefangenschaft erlebt und andererseits, dass keine Schrift nötig ist, weil der Bildanteil schon ‚für sich selbst spricht‘. Es ist auffällig, wie aus Abbildung 27 erkenntlich ist, dass die Panels 1 bis 3 sowie 5 bis 8 der linken Seite *Split* Panels sind und Zeile 4 der rechten Seite ein *Polyptychon*⁴⁴ darstellt.

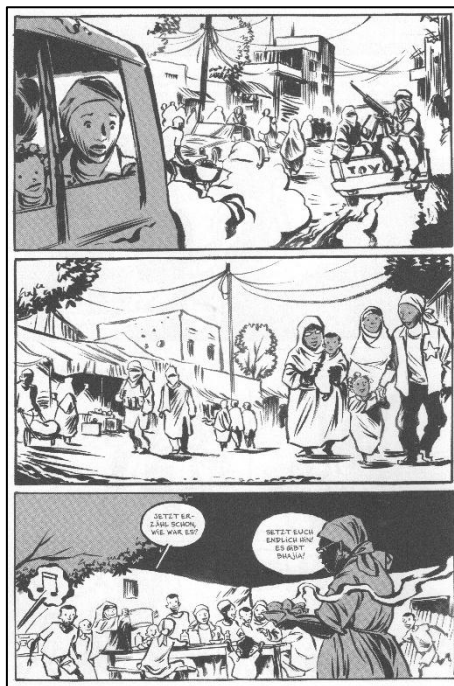


Abbildung 26: Seite mit *Landscape* Panels (TO:18).

⁴⁴ Auf diese Seiten wird wieder in Kapitel 3.2.3 eingegangen.



Abbildung 27: Samias Gefangenschaft in Tripolis (TO:106f.).

Es wird in dieser Graphic Novel mit der Art der Panelränder bzw. deren Weglassung gespielt. Außer klaren Linien als Kontur der Panels werden die Ränder von Panels auch oft weggelassen, wie in Abbildung 28 verdeutlicht wird. Diese Konstruktion lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers, da die randlosen Panels gewissermaßen hervorgehoben werden. In diesem Fall wird in Panel 3 der Gesichtsschlag Samias hervorgehoben, was den von Samia erlebten Schmerz betont. Des Weiteren gibt es Panels ohne Ränder, deren diegetischer Raum einen grauen Hintergrund hat (s. Abbildung 29). Dies dient zur Darstellung von Träumen bzw. gedanklichen Vorstellungen. In Abbildung 29 träumt Samia, während des Laufens, von Olympia. Das Weglassen der Panelränder und der graue Hintergrund des diegetischen Raums signalisieren, dass das Dargestellte auf einer anderen Ebene – hier in den Gedanken Samias – stattfindet. Das ‚Graue‘ kann auch auf eine Vagheit oder Unklarheit der Gedankenvorstellung verweisen.



Abbildung 28: Seite, auf der die Panels 3 und 5 ohne Ränder vorkommen (TO:28).

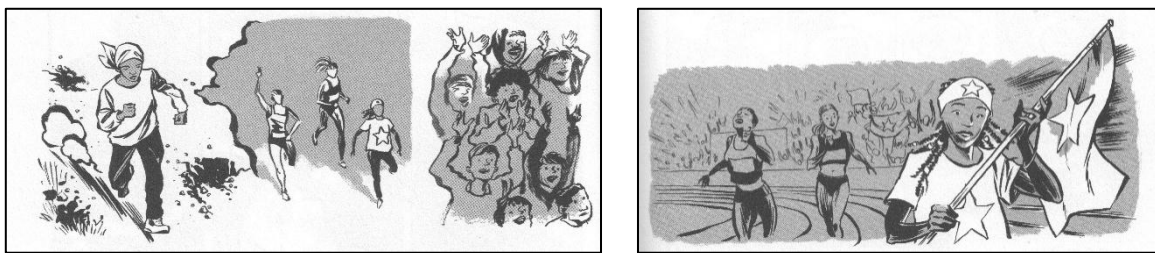


Abbildung 29: Darstellung des Träumens (TO:24, P7-8 & 25, P1)

Die Gestaltung der Panels dieser Graphic Novel inszeniert u. a. den zeitlichen Rhythmus. In Abbildung 30 (TO:99) wird Samias Gefangenschaft auf dem Weg nach Tripolis dargestellt. In den hier dargestellten zweiten und dritten Zeilen kommen Panels vor, die Samias Wahrnehmung der Zeit anzeigen. Der ‚sich bewegende‘ weiße Fleck als Abbildung der Sonnenreflexion sowie die schwarz gestalteten Panels, die die Nacht andeuten, weisen auf das Vergehen von zwei Nächten im Gefängnis. Die enger werdenden Panels (TO:99, P3-9) kann man interpretieren als das von Samia wahrgenommene Vergehen der Zeit. Vor und nach dieser Sequenz liegt sie auf einer Matratze und ihre Augen scheinen geschlossen zu sein. Die Gestaltung der Panels deutet nun darauf hin, wie Samia immer weniger ‚ihre Augen aufmacht‘ bzw. ihren Raum wahrnimmt. Dies kann darauf verweisen, wie erschöpft sie sich nicht nur physisch, sondern auch geistig, fühlt.



Abbildung 30: Samias Gefangenschaft auf dem Weg nach Tripolis (TO:99).

Wichtig ist die Gestaltung jener Panels, die als andere Medien dargestellt werden. Im ersten Teil der Graphic Novel kommt Samias Lauf in Peking im Medium des Fernsehens vor. Einige Panels (etwa TO:10, P5; 11, P1,4) erscheinen hier als Abbildung des Fernsehers, dem zugeschaut wird (s. Abbildung 31).



Abbildung 31: Die Darstellung von Samias Lauf ,im Fernseher‘ (TO:10f.).

Die als Blocktext funktionierenden Facebook-Einträge vermitteln den Lesern auf der Ebene des Erzählens Samias Stand ihrer Geschichte. Dies geschieht im Präsens. Die in den Sprechblasen vorkommende Schrift funktioniert auf der Ebene des Erzählten und kommt ebenfalls im Präsens vor.

Wie bereits erwähnt, dienen die aus Samias Perspektive dargestellten Facebook-Einträge „der Vermittlung von Informationen für den Leser, und dafür [hat Kleist] sie mehr oder weniger frei erfunden“ (TO:5). Des Weiteren hat „[er] manche Situationen aus Berichten anderer Migranten [entnommen] oder gar [konstruiert]“ (ebd.). Kleist geht auch davon aus, er müsse sich manchmal Geschehnisse ausdenken und sich dabei vorstellen, wie man in einer bestimmten Situation agieren würde (vgl. ebd.). Im Vorwort beschreibt Kleist, wie und anhand von welchen Quellen er Samias Geschichte konstruierte. Dadurch erläutert er den impliziten Lesern, dass er nicht Zugang zu allen Informationen über Samia hatte und deshalb ihre wahre Geschichte mit fiktiven Situationen und Geschehnissen ergänzen musste.

3.2.2 (De-)Konstruktion der Erzähl- und Fokalisierungsinstanzen

Im Vorwort berichtet Kleist über seine Motivation zur Veröffentlichung der Graphic Novel über Samia. Er bezeichnet sich selber als „ein[en] [...] behütet aufgewachsene[n] Europäer“ (TO:5) und berichtet nicht nur aus der Ich-Erzählerperspektive, sondern spricht von sich selbst zusammen mit den impliziten Lesern als „wir im restlichen Teil Europas“ (ebd.). Die Einführung in die in deutscher Sprache dargestellten Graphic Novel inszeniert also ein europäisches bzw. deutschsprachiges Leserpublikum, das sich weit entfernt vom Mittelmeer befindet. Im Vorwort hat Kleist also die ‚Stimme‘. Im Nachwort berichtet wiederum Elias Bierdel, „deutscher Journalist“ (TO:145) in einer Art Rezension über seine Einsichten zur Flüchtlingspolitik und wie Kleist diese auf eine besondere Art darstellt. Dies geschieht ebenfalls aus Ich-Erzählerperspektive und auch hier wird das Leserpublikum mit „uns Europäern“ (ebd.) angesprochen. Das direkte Ansprechen des impliziten Lesers in beiden oben genannten Fällen kann darauf hindeuten, dass diese Graphic Novel ein pädagogisches bzw. aufklärerisches Ziel hat⁴⁵.

Man kann die Graphic Novel – über die in Abbildung 23 verdeutlichte Gliederung hinaus – in Bezug auf das *Dargestellte* und die *Darstellung* der Protagonistin weiter unterteilen. Erstens

⁴⁵ Auf diesen Aspekt wird näher in Kapitel 3.2.3 eingegangen.

betrachtet der Leser in Teil 1 und 4 durch das Medium des Fernsehens und des Youtube-Videos etwas aus der Geschichte Samias. Hier hat sie keine ‚Stimme‘, sondern kommt nur als Figur im Bildanteil vor, weswegen sie als das Dargestellte betrachtet wird. Zweitens werden die in Teilen 2 und 3 vorkommenden Geschichten von der Samia-Figur erzählt und zwar durch das Facebook-Medium, weswegen sie als Ich-Erzählinstanz in gewissem Maß selber ihre Geschichte darstellt.

Teil 2 fängt mit einem als Einzelpanel gestalteten Facebook-Eintrag an, in der Samia als Ich-Erzählinstanz berichtet. Im zweiten Panel der Seite – das nur durch eine Linie und ohne *Gutter* vom ersten getrennt wird – kommt die Samia-Figur im Bildanteil vor (s. Abbildung 34). Dies ist das erste Mal, dass der implizite Leser oder Betrachter der Samia-Figur ‚direkt‘ begegnet, denn davor wird sie nur ‚im Fernseher‘ dargestellt. Jedoch ist es offensichtlich, dass Samia als Erzählinstanz hier durch die Abbildung des Facebook-Mediums ‚spricht‘.



Abbildung 34: Der Anfang des dritten Teils (TO:17, P1-2).

In dem aus 40 Seiten bestehenden zweiten Teil gibt es oft Facebook-Einträge, die Informationen zu Samias Erlebnissen vermitteln. (vgl. TO:17; 20; 24; 27; 29; 30ff.; 36ff.; 42f.; 45; 53). Demgegenüber gibt es in dem aus 81 Seiten bestehenden dritten Teil relativ wenige Facebook-Einträge (vgl. TO:59; 61; 69ff.; 83; 85; 102f.; 108; 112; 116). Dafür gibt es in Teil 3 auch öfter ‚stumme‘ Panels. Dies kann einerseits auf die fehlenden Kommunikationsmöglichkeiten der Samia-Figur während ihrer Reise verweisen, andererseits, in Zusammenhang mit den stummen Panels, auf das ‚Verschwinden ihrer Stimme‘ aufgrund ihrer erschöpfenden Erlebnisse.

Außer in den Facebook-Einträgen ‚spricht‘ Samia in den Sprechblasen, die auf der Ebene des Erzählten stattfinden. Obwohl man Samia auf der Ebene des Erzählens als Ich-Erzählinstanz betrachtet, sollte berücksichtigt werden, dass sie allerdings indirekt ‚spricht‘. Ihre Stimme

wird nämlich nicht direkt, sondern durch ein anderes Medium, nämlich Facebook, dargestellt. Man kann sogar davon ausgehen, dass die Stimme Samias hier gleichzeitig durch zwei Medien dargestellt wird, denn sie wird erstens durch das Comic-Medium an sich und zweitens durch das abgebildete Facebook-Medium dargestellt. Es lässt sich fragen, warum Samia als Erzählinstanz durch ein weiteres Medium und nicht durch den in Comics üblicherweise verwendeten Blocktext erzählt. Diese Frage wird näher in Kapitel 3.2.3 betrachtet.

In den Teilen 2 und 3 wird hauptsächlich interne, aber auch externe Fokalisierung benutzt. Interne Fokalisierung kommt etwa im ersten Panel der Abbildung 26 vor, in dem der Blick Samias in Richtung der Militärs fokussiert wird. Des Weiteren kann man Samias Träume (s. Abbildung 29) als interne Fokalisierung betrachten. Die direkt von ihr wahrgenommenen traumhaften Gedanken werden in den Panels – wie bereits erwähnt – auf eine andere Art dargestellt, weshalb die Panels auf subjektive Vorstellungen Samias von Olympia hindeuten.

Externe Fokalisierung kommt meist in den Eröffnungsbildern vor, die neue Sequenzen einführen, wie in Abbildung 35 verdeutlicht wird. Im ersten Panel (TO:104) wird hier das erste Boot, auf das Samia stieg, aus einer eher entfernten Sicht dargestellt, um die Szene zu eröffnen. Dies dient zur Verortung der Szene.

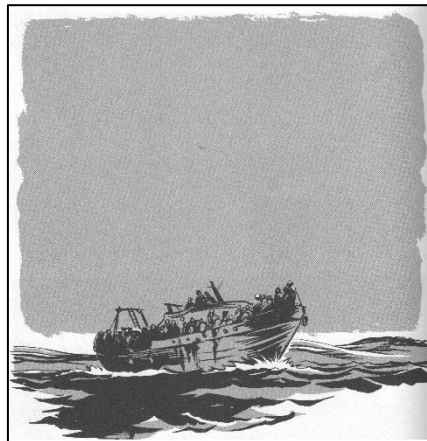


Abbildung 35: Ein Beispiel externer Fokalisierung (TO:104)

In den oben erwähnten Beispielen tritt Samia nun als erlebendes sowie erzählendes Ich auf, weil sie gleichzeitig die Hauptfigur der Geschichte und die Ich-Erzählinstanz ist. Jedoch wirkt ihre Rolle als Ich-Erzählinstanz eher distanziert, da ihre Stimme – wie erwähnt – außer dem Comic-Medium an sich, durch ein weiteres Medium dargestellt wird. Samia ist aber

nicht die einzige Ich-Erzählinstanz und -Erzählerfigur dieser Teile des Textes. Auf dem Weg nach Tripolis begegnet Samia Passagieren, die wie sie auf der Flucht sind. Drei Passagiere erzählen über sich und die unterschiedlichen Gründe, warum sie auf dem Weg nach Europa sind (vgl. TO:77ff.). Sie fangen ihre Rede jeweils in Sprechblasen an, wonach sie die Rolle der Ich-Erzählinstanz übernehmen und im Blocktext berichten. Dabei wird die Samia-Figur beim Zuschauen der Redenden dargestellt (vgl. TO:76, P3-4; 79, P4). Der Raum der Erzählungen von den Passagieren wird wie die Träume Samias dargestellt, denn es gibt in den jeweiligen Panels im diegetischen Raum einen grauen Hintergrund und keine Panelränder. Also kann man die Darstellung der Erzählungen als traumhaft bzw. fantasievoll bezeichnen. Bedeutend ist der Bildanteil der Fantasien, da hier zum ersten Mal die Figuren anders gezeichnet sind. Die Hauptfiguren der Fantasien, die bei den Erzählungen der unterschiedlichen Passagiere ähnlich aussehen, werden als Strichmännchen gezeichnet. Dabei erscheint das im Bild Dargestellte karikaturistisch und stereotyp. In Abbildung 36 werden Auszüge aus den Fantasien gegeben.



Abbildung 36: Auszüge aus den Fantasieerzählungen (TO:77, P1; 79, P1; 80, P3).

Jeweils vor der Darstellung der Fantasieerzählungen erscheinen die Erzählerfiguren, die neben Samia sitzen (vgl. TO:76, P4; 78, P2; 80, P1). Dies kann darauf hindeuten, dass die folgenden Fantasieerzählungen gedankliche Vorstellungen der jeweiligen Ich-Erzählinstanz sind. Da die Samia-Figur aber ebenfalls im Bildanteil dargestellt wird, könnten es auch die Gedanken der Samia-Figur sein, die sich beim Zuhören der Passagiere einstellen⁴⁶.

In Teilen 1 und 4 wird, wie erwähnt, die Samia-Figur durch andere Medien – das Fernsehen und das Youtube-Video – abgebildet. Die jeweiligen Fokalisierungsinstanzen dieser Teile sind also die impliziten Betrachter der Samia-Figur. In Teil 1 sind die impliziten Betrachter die Zuschauer des Fernsehens und in Teil 4 sind sie die des Youtube-Videos. Im ersten Teil sind die Verwandten und Bekannten Samias die Zuschauer des Fernsehens. Man kann sie als die interne Fokalisierungsinstanz betrachten, weil sie Teil der erzählten Welt sind. Da die

⁴⁶ Hierauf wird näher in Kapitel 3.2.3 eingegangen.

Abbildung des Fernsehers aber auch direkt ins Panel eingebettet wird (vgl. TO:11, P1; s. Abbildung 31) kann man auch die impliziten Leser bzw. Betrachter der Graphic Novel hier als externe Fokalisierungsinstanz betrachten. D. h. es wird impliziert, dass sich auch die Leser bzw. Betrachter Samias Lauf zuschauen. Wenn man in Frage stellt, wer ‚spricht‘, dann kann man den Fernseher bzw. die im Fernseher dargestellte Stimme als Erzählinstanz dieses Teils betrachten. Die Rede ‚des Fernsehens‘ kommt nämlich im Blocktext vor.

Die Fokalisierung des vierten Teils ist im Gegensatz zum ersten Teil hauptsächlich extern, da im Bildanteil auch vor und nach dieser Sequenz keine Figuren der erzählten Welt angegeben werden, die dem Video zuschauen. Es gibt hier auch eine Erzählinstanz, den Erzähler im Video, dessen Rede im Blocktext vorkommt. Als er den impliziten Betrachter über den Tod Samias informiert, erscheinen Panels ohne Panelränder, die nicht zur Darstellung des Videos gehören (vgl. u. a. TO:141, P3,5-6; s. Abbildung 37). In diesen Panels wird die Szene dargestellt, in der Samia am Ende ihrer Odyssee ertrinkt. Es lässt sich nun fragen, wer in diesen Panels fokalisiert wird. Es kann nämlich auf einer internen Ebene die Erzählerfigur des Videos sein, oder auf einer externen Ebene die impliziten Betrachter des Videos, die sich beim Zuschauen das Schicksal Samias vorstellen.



Abbildung 37: Die letzte Seite der Youtube-Videodarstellung (TO:141).

Insofern wird in Teilen 1 und 4 zum Thema, wie die impliziten Leser und Betrachter bei der Annäherung an Samias Geschichte zu Zuschauern ihres Lebens werden, denn man stellt

anhand verschiedener Informationen, die man den Medien entnimmt, eine Konstruktion von Geschichte(n) zusammen. Diese Teile sind nun Darstellungen dafür, wie man heutzutage an Informationen oder Geschichte(n), die sich ‚in einer anderen Welt‘ abspielen bzw. geografisch gesehen weit entfernt sind, gelangt.

3.2.3 (De-)Konstruktion des ‚Afrikanischen‘ und ‚Deutschen‘ bzw. ‚Europäischen‘

Wie schon erwähnt, verortet Kleist sich im Vorwort als Europäer und verweist auf sich selbst und sein Leserpublikum als „wir“. Auch Elias Bierdel, der Autor des Nachwortes, spricht den Leser als Europäer an. Des Weiteren verweist Bierdel auf die Gegenüberstellung zwischen der „Festung Europa“ (TO:143) und Somalia, „dem Krisenland am Horn von Afrika“ (TO:144). Er berichtet darüber, wie Somalia als „failed state“ (ebd.) angesehen wird und die Deutschen davor gewarnt wurden, ins Land einzureisen (vgl. ebd.). Die Komplexität der Flüchtlingspolitik fasst Bierdel zusammen, indem er Deutschland und im weiteren Sinne Europa als Führer „eines nicht erklärten Krieges [bezeichnet], den das reiche Europa mit äußerster Brutalität gegen jene führt, die es wagen, hier eine bessere Zukunft zu suchen“ (ebd.). In diesem Bericht wird die Beziehung zwischen dem Krisenland Somalia und dem reichen Europa zur Diskussion gestellt und kritisch beleuchtet. Da es sich hier um aktuelle Herrschaftsstrukturen zwischen einer sogenannten ersten und dritten Welt handelt, kann man davon ausgehen, dass die Graphic Novel am Postkolonialismus-Diskurs teilnimmt, der auch ein pädagogisches Ziel hat. Dieses Ziel ist die Bewusstmachung der komplizierten Herrschaftsstrukturen und sollte in *Der Traum von Olympia* – laut Bierdel – dargestellt werden.

Samia tritt wohl als Ich-Erzählinstanz in Teilen 2 und 3 auf. Obwohl die Samia-Figur nun eine ‚Stimme‘ hat, wirkt dies indirekt, denn die Stimme wird nur (auf Ebene des Erzählens) durch die Abbildung des Facebook-Mediums wiedergegeben. Aus diesem Grund kann man behaupten, dass Kleist an Samia und ihre Geschichte auf eine eher distanzierte bzw. vorsichtige Weise herangeht. Distanz wird also durch die Darstellung von Samias Stimme durch die Abbildung eines anderen Mediums erzeugt. Dies zeigt auf eine Schwierigkeit der Darstellung von Samias Stimme. Hier sei wieder auf die 32 aneinandergereihten Panels in Abbildung 27 hingewiesen. Auf diesen zwei Seiten kommt Samia im Bildanteil vor, jedoch – anhand der Panelgestaltung – auf eine brüchige Art. Dazu werden auch andere Gefangenen abgebildet. Bedeutend sind die auf der rechten Seite vorkommenden Panels 11 und 12, auf

der Samia als kleine Figur zwischen den Massen dargestellt wird. Man kann nun davon ausgehen, dass durch die distanziert wirkende Darstellung von Samias Stimme und die Erkenntnis, Samia sei einer von vielen in der Masse, die komplexe (Nicht-)Darstellbarkeit der Flüchtlingsgeschichte(n) aus einer europäischen Perspektive thematisiert wird. Spivak folgend soll im Rahmen des Postkolonialismus-Diskurses in Frage gestellt werden, *wer* die Massen darstellt bzw. *wie* sie dargestellt werden. In dieser Graphic Novel wird die Stimme Samias – von Kleist stellvertretend für andere Flüchtlinge konzipiert – von einem Deutschen, also einem Europäer wiedergegeben, und zwar anhand von Abbildungen anderer Medien. Dies reflektiert die Art und Weise, wie man aus europäischer Sicht an ‚weit entfernte‘ Geschichten herankommt, denn man wird durch die Medien zum Zuschauer der Geschichten. Insofern gibt es eine Distanz zwischen den ‚Eigenen‘ – die als europäische, d.h. deutsche Zuschauer der Medien konstruiert sind – und den ‚Anderen‘ – deren Geschichten sich weit entfernt abspielen. Damit wird auch mit einer möglichen Haltung von Europäern – „das geht mich doch nichts an“ – gespielt, die aber angesichts der europäischen Flüchtlingskrise als überholt gelten muss, denn mittlerweile sind auch Europäer von angeblich weit entfernten Problemen direkt betroffen.

Des Weiteren erscheint bei der Darstellung der Geschichten von den anderen Flüchtlingen die Rede dieser Ich-Erzählinstanzen erst in Sprechblasen und dann als in Comics üblicherweise verwendeter Blocktext. Dies hat möglicherweise seinen Grund darin, dass Kleist tatsächlich – wie im Vorwort berichtet wird – mit anderen Flüchtlingen sprach und auch ihre Geschichte(n) in den Text einbetten wollte. Nun wird behauptet, dass die Stimme Samias nicht direkt dargestellt werden konnte oder sollte, weil Kleist keinen direkten Kontakt mit ihr hatte. Anhand des Facebook-Mediums wurde ein Weg gefunden, Samia auf eine eher distanzierte Weise darzustellen, da dadurch auf der Ebene des Erzählens nicht vorgegeben wird, der Verfasser könne Samia in ihrer Gesamtheit darstellen.

Des Weiteren wird – außer Samias Perspektive – durch die Einbettung anderer Flüchtlinge und ihrer Geschichten Multiperspektivität erzeugt. Auch Kleists und Bierdels Perspektiven auf die Flüchtlingspolitik werden im Vor- und Nachwort dargestellt. Nicht zuletzt wird die Perspektive des impliziten Lesers bzw. Betrachters eingebettet. Letztgenanntes geschieht mittels externer Fokalisierung, denn dadurch wird die Teilnahme der impliziten Leser und Betrachter an der (Re-)Konstruktion der Geschichte(n) erzeugt. Man stellt sich dabei in Frage, wie man überhaupt wahrnimmt bzw. Geschichte(n) (re-)konstruiert, zumal es sich um

ein so brisantes Thema wie die derzeit in Deutschland und Europa heftig diskutierte und umstrittene Flüchtlingskrise handelt. Im Rahmen der postkolonialen Studien ist die Einbettung verschiedener Perspektiven wichtig, weil dadurch ein einseitiger Blick verhindert werden kann. In dieser Graphic Novel werden nun Perspektiven der Flüchtlinge, aber eben auch die der Deutschen und damit der Europäer zur Flüchtlingspolitik einbezogen.

Zunächst wird auf die Geschichten der anderen Flüchtlinge verwiesen (vgl. TO:77ff.). Die Gestaltung der Figuren lässt sich als karikaturistisch bezeichnen, da einige Aspekte übertrieben dargestellt werden. Zum Beispiel gibt es eine offensichtliche Gegenüberstellung zwischen dem dünn gezeichneten Stockmännchen (vgl. u. a. TO:77, P1; s. Abbildung 36) und der relativ runderen Figur (vgl. TO:79, P1; s. Abbildung 36). Auf eine stereotype Weise sieht der Fischer in Bezug auf seine Körpergestaltung ‚arm‘ aus und der aus Europa zurückgekommene Freund sieht wegen seines Anzugs, Ohrrings und Autos ‚reich‘ aus. Nach der Abbildung der reichen Figur wird Europa von den Passagieren mit Begriffen wie „glücklich[...]“, „Paradies“ und „Arbeit“ assoziiert (TO:79, P2). Nach der Erzählung eines Passagiers, der die Flucht zum ersten Mal nicht schaffte, gibt es den Kommentar, „Europa ... niemand wartet dort auf uns“ (TO:81, P3). Des Weiteren werden durch die karikaturistische und stereotype Gestaltung der Bilder Vorstellungen bzw. Konstruktionen an sich thematisiert. Es wird in Frage gestellt, nicht nur wer wahrnimmt, sondern auch wie wahrgenommen wird und aus welcher Perspektive welche stereotypen Bilder erzeugt werden.

Als zweites wird nun Teil 4 bzw. die Abbildung des Youtube-Videos betrachtet. Die impliziten Betrachter des Videos werden nun als externe Fokalisierungsinstanz betrachtet, die sich diese Bilder im Gedanken beim Schauen des Videos vorstellt. In diesem Fall wird dem Leser bzw. Betrachter u. a. bewusstgemacht, wie Geschichten konstruiert werden. Die Geschichten zur Flüchtlingspolitik werden nämlich von den impliziten Lesern bzw. Betrachtern anhand von verschiedenen *Medien* (re-)konstruiert. Als impliziter Betrachter des Videos stellt man sich bildlich in Gedanken vor, was man in den Medien betrachtet. So konstruiert man Geschichten zum Thema Flüchtlingspolitik, die sich scheinbar – aus einer europäischen Sicht – weit weg abspielen und den Leser bzw. Betrachter daher nichts angehen. Man geht an die Geschichten durch Medien wie Youtube und Facebook heran, um ihnen näher zu kommen, jedoch sollte man berücksichtigen, dass man aus geografischen Gründen und dadurch fehlender Information, die Geschichten nicht direkt (re-)konstruieren kann. Dies thematisiert Kleist also, indem er selber die Geschichte(n) Samias distanziert

darstellt. Gerade dieser Aspekt aber wird ihm interessanterweise von einem Rezensenten zur englischen Ausgabe der Graphic Novel, *An Olympic Dream*, angelastet und kritisiert, insbesondere, was die distanziert wirkende Darstellung der Samia-Figur anbetrifft:

We do not learn much about her during the book. The pillars of her character, namely that she likes running, loves her family, and wants to run at the London Olympics, have been clear to us from the very beginning, but are unfortunately never deepened. *Samia remains distant, we remain onlookers* (Szep 2016; Hervorhebung von mir).

Aber es ist eben genau dieser Kritikpunkt, der implizite Leser oder Betrachter werde zum distanzierten Zuschauer von Samias Geschichte, der das Ziel der Graphic Novel ausmacht, nämlich die Distanz zwischen den Europäern und den Geschichten der Flüchtlinge zu beleuchten.

Darüber hinaus werden Herrschaftsstrukturen zwischen Europa und den Flüchtlingen kritisch beleuchtet, in dem nun klar wird, dass durch die Medien die Geschichten der Flüchtlinge als Wissensobjekt des Subjekts Europa konstruiert werden. Durch die Wahrnehmung an sich werden die impliziten Leser bzw. Betrachter der Graphic Novel zum Subjekt, während die Geschichten der Flüchtlinge und sie selbst das wahrgenommen Objekt sind. Indem die Darstellung in *Der Traum von Olympia* aber auch die europäische Perspektive berücksichtigt, wird dieser Zusammenhang ins Bewusstsein gerufen und dadurch kritisch reflektiert.

4. Fazit

Die analysierten Graphic Novels *Emilio Tasso* und *Der Traum von Olympia* erzählen formal und gestalterisch betrachtet, wie diese Arbeit gezeigt hat, auf unterschiedliche Weisen. Die visuelle Gestaltung in *Emilio Tasso* präsentiert sich als Collage- bzw. in *Splash Panel*-Form. Dadurch wird die Komplexität der Gedankenkonstruktionen von den impliziten Lesern, die die Geschichten durch die Beobachtung der Titelfigur betrachten, thematisiert. Die gedanklichen Vorstellungen der Tasso-Figur werden durch ineinandergreifende Bilder dargestellt, die die Art der Konstruktion von Gedanken an sich widerspiegeln. Dies illustriert die eher unorganisierte, brüchige Weise, in der Sinn subjektiv konstituiert wird. Des Weiteren wird u. a. durch die fotonahen Zeichnungen das komplexe Verhältnis von Realität und Fiktion beleuchtet. Demgegenüber erzählt *Der Traum von Olympia* mittels aneinandergereihter Panels sowie einer Vielfalt von Panelarten und -rändern. Der graue Hintergrund einiger Panels deutet auf Darstellungen von Träumen und Fantasien hin, wodurch eine Vagheit oder Unklarheit der Gedankenwelt widerspiegelt wird. Die als andere Medien – Facebook, Fernsehen und Youtube – abgebildeten Panels thematisieren die Art und Weise, in der Informationen aufgenommen und Geschichten von Flüchtlingen betrachtet werden.

In beiden Graphic Novels wird daher abgesehen von den Geschichten der Figuren auch die Rolle des Beobachters sowohl innerhalb der Graphic Novels aber auch des Lesers oder Betrachters thematisiert, verhandelt und dadurch kritisierbar. Anhand interner Fokalisierung wird bei der Betrachtung der Tasso-Figur dargestellt, wie aus dem Wahrgenommenen von Recherchen und Gesprächen in Gedanken ein Konstrukt entsteht. Es wird also nicht nur in Frage gestellt, von *wem* wahrgenommen wird, sondern auch *wie*. Der subjektive Einfluss des Beobachters auf die Konstruktion von Geschichte und Geschichten wird dabei kritisiert. Durch Abbildungen des Fernsehens sowie Youtube-Videos von der Samia-Figur wird externe Fokalisierung erzeugt, die einen Blick vom Außen impliziert. Des Weiteren wird Samias ‚Stimme‘ auf eine indirekte, distanzierte Weise in Facebook-Einträgen konstruiert. Dies illustriert, wie die ‚weit entfernte‘ Beobachtung von Samias Leben anhand von Medien geschieht.

Bei *Emilio Tasso* wie auch bei *Der Traum von Olympia* sind die impliziten Leser bzw. Betrachter das deutschsprachige Lesepublikum. Sie werden als subjektive Beobachter konstruiert, die das Objekt – die Situation im Kongo bzw. das Schicksal von Flüchtlingen – anschauen und aus dem Wahrgenommenen ‚Bilder‘ bzw. Vorstellungen des Objektes konstruieren. Den Lesern oder Betrachtern wird demzufolge bewusstgemacht, dass aus einer europäischen – und damit deutschen – Perspektive, die Wahrnehmungen der geografisch weit entfernten Situation im Kongo bzw. des Schicksals von Flüchtlingen immer subjektiv sind. Dazu wird illustriert, dass die Wahrnehmungen durch gedankliche Vorstellungen und die Organisation verschiedener Medien Sinn konstituieren.

Zum Schluss kann festgehalten werden, dass sich das Comic-Medium vielleicht entgegen einer ersten Erwartung und im Gegensatz zu der Einschätzung einer breiteren literarisch gebildeten Leserschaft durchaus als geeignetes Medium zur Thematisierung und Kritik des diskursiv konstruierten ‚Afrikanischen‘, ‚Deutschen bzw. ‚Europäischen‘ erweist, wie am Beispiel der Graphic Novels *Emilio Tasso* und *Der Traum von Olympia* verdeutlicht wurde. Der verfremdende und poetische Umgang mit der literarischen Form führt dazu, dass angeblich festgeschriebene Konstrukte wie z. B. Identitäts- und Zugehörigkeitszuschreibungen (‚deutsch‘ und ‚afrikanisch‘) dekonstruiert, deshalb kritisierbar und bis zu einem gewissen Grad aufgehoben werden. Bei der Konstruktion bildlicher und schriftlicher Zeichen sowie der Erzähl- und Fokalisierungsinstanzen hat das Comic-Medium also das Potenzial, das Erzählen und Wahrnehmen an sich kritisch in den Blick zu nehmen und dabei die Aufmerksamkeit auf die Form zu lenken. Aus diesem Grund können Comics bzw. Graphic Novels durchaus als (potentielles) Medium postkolonialen und interkulturellen Erzählens betrachtet werden.

5. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Bühler, Alexander / Röttgers, ZAZA Uta (2014): *Emilio Tasso. Eine Abenteuerreportage*. Hamburg: Carlsen.

Kleist, Reinhard (2015): *Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Yusuf Omar*. Hamburg: Carlsen.

Sekundärliteratur

Abel, Julia (2013): ‚Wie Comics erzählen. Jakob F. Dittmars Versuch einer Systematisierung der Comic-Analyse‘ [Rezension zu: Dittmar, Jakob F. (2011): *Comic-Analyse*. 2. Auflage. Konstanz: UVK]. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 2 (2), S. 101-107.
URL: [urn:nbn:de:hbz:468-20131120-180312-9](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:468-20131120-180312-9), [14.04.2016].

Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.) (2016): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler.

Arnold, Heinz Ludwig / Knigge, Andreas C. (Hg.) (2009): *Comics, Mangas, Graphic Novels*. Reihe: *TEXT + KRITIK. Zeitschrift für Literatur. SONDERBAND*. V/09. München: Edition Text + Kritik im Richard Boorberg.

Baetens, Jan (Hg.) (2001): *The graphic novel*. Reihe: *Symbolae. Facultatis Litterarum Lovaniensis. Series D Litteraria*. Band 13. Louvain: Leuven University.

Beatty, Bart (2009): ‚Autobiography as Authenticity‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 226-235.

BPB (Hg.) (2014): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34).

Carrier, David (2009): ‚Caricature‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 105-115.

Castro Varela, María do Mar / Dhawan Nikita (2015): *Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung*. 2. Auflage. Reihe: *Cultural Studies*. Band 36. Bielefeld: Transcript.

Chute, Hillary (2009): ‚History and Graphic Representation in *Maus*‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 340-362.

Comickunst [Rezensionsforum] (2014): ‚Emilio Tasso‘ [Rezension].
URL: <https://comickunst.wordpress.com/2014/05/28/emilio-tasso/>, [18.03.2016].

Comicleser [Rezensionsforum] (2014): ‚Emilio Tasso (Carlsen)‘ [Rezension].
URL: <http://www.comicleser.de/?p=1751>, [18.03.2016].

- Conard, Sébastien (2016): ‚Lively letters and the graphic narrative. Revisiting comics theory on word and image through the lens of two avant-garde children’s books‘. In: *Image & Narrative* 17 (2), S. 74-85.
URL: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1132/9> 16, [06.04.2016].
- Dehmer, Dagmar (2014): ‚„Emilio Tasso“ von Alexander Bühler und Zaza Uta Röttgers. Emilio im Kongo‘ [Rezension]. In: *Tagesspiegel Online* [Zeitung].
URL: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/emilio-tasso-von-alexander-buehler-und-zaza-uta-roettgers-emilio-im-kongo/10074412.html>, [18.03.2016].
- Diallo, M. Moustapha (2012): ‚Literarischer Postkolonialismus-Diskurs: Afrika in der deutschen Gegenwartsliteratur‘. In: Hofmann, Michael / Morrien, Rita (Hg.): *Deutsch-afrikanische Diskurse in Geschichte und Gegenwart. Literatur- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Reihe: *Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik*. Band 80. Amsterdam / New York: Rodopi, S. 197-225.
- Diallo, M. Moustapha / Götsche, Dirk (Hg.) (2003): *Interkulturelle Texturen. Afrika und Deutschland im Reflexionsmedium der Literatur*. Bielefeld: Aisthesis.
- Eisner, Will (1996): *Graphic Storytelling*. Tamarac, Florida: Poorhouse.
- Eisner, Will (2008): *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York / London: W. W. Norton & Company.
- Endres, Christian (2015): ‚„Der Traum von Olympia“ von Reinhard Kleist: Odyssee ohne Wiederkehr‘ [Rezension]. In: *Tagesspiegel Online* [Zeitung].
URL: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/der-traum-von-olympia-von-reinhard-kleist-odyssee-ohne-wiederkehr/11344160.html>, [18.03.2016].
- Fludernik, Monika (2008): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. 2. Auflage. Reihe: *Einführung Literaturwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Frahm, Ole (2001): ‚„These papers had too many memories. So I burned them“‘. Genealogical Remembrance in Art Spiegelman’s *Maus. A Survivor’s Tale*‘. In: Baetens, Jan (Hg.): *The graphic novel*. Reihe: *Symbolae. Facultatis Litterarum Lovaniensis. Series D Litteraria*. Band 13. Louvain: Leuven University, S. 61-78.
- Frahm, Ole (2011): ‚Weird Signs‘. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramon (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: Transcript, S. 143-159.
- Frenzel, Martin (2014): ‚Der Holocaust im Comic‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 30-34.
- Galter, Sigrun (2012): ‚Das neu erwachte Interesse am Comic? Zur Rolle der Literaturwissenschaft in der deutschen Comicforschung‘. In: *Literaturkritik* [Rezensionsforum].
URL: http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=16748&ausgabe=201206, [20.03.2016].

- Goggin, Joyce / Hassler-Forest, Dan (Hg.) (2010): *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form*. Jefferson, North Carolina / London: McFarland & Company.
- Göttsche, Dirk (2003): ‚Zwischen Exotismus und Postkolonialismus. Der Afrika-Diskurs in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur‘. In: Diallo, M. Moustapha / Göttsche, Dirk (Hg.): *Interkulturelle Texturen. Afrika und Deutschland im Reflexionsmedium der Literatur*. Bielefeld: Aisthesis, S. 161-244.
- Grabau, Christian (2010): ‚Helden ohne glänzende Rüstung. Neuere Spielformen von Comics im Deutschunterricht am Beispiel von Art Spiegelmans *Maus*‘. In: Maiwald, Klaus / Josting, Petra (Hg.): *Themen-Schwerpunkt Comics und Animationsfilme*. Reihe: *Medien im Deutschunterricht*. München: Kopaed, S. 66-79.
- Groensteen, Thierry (2009a): ‚The Impossible Definition‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 124-131.
- Groensteen, Thierry (2009b): ‚Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 3-11.
- Groensteen, Thierry (2014): ‚Zwischen Literatur und Kunst: Erzählen im Comic‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 35-41.
- Grünewald, Dietrich (2014): ‚Zur Comiczereption in Deutschland‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 42-48.
- Grzeszyk, Tabea (2015): ‚Graphic Novel „Der Traum von Olympia“ – Der tragische Tod einer somalischen Sportlerin‘ [Rezension]. In: *Deutschlandradio Kultur* [Radiosender, Webseite].
URL: http://www.deutschlandradiokultur.de/graphic-novel-der-traum-von-olympia-der-tragische-tod-einer.2156.de.html?dram:article_id=312809, [18.03.2016].
- Gundermann, Christine (2014): ‚Geschichtskultur in Sprechblasen: Comics in der politisch-historischen Bildung‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 24-29.
- Hangartner, Urs (2009): ‚Von Bildern und Büchern. Comics und Literatur – Comic-Literatur‘. In: Arnold, Heinz Ludwig / Knigge, Andreas C. (Hg.): *Comics, Mangas, Graphic Novels*. Reihe: *TEXT + KRITIK. Zeitschrift für Literatur. SONDERBAND*. V/09. München: Edition Text + Kritik im Richard Boorberg, S. 35-56.
- Hatfield, Charles (2005): *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: University of Mississippi.
- Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.) (2009): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi.

- Heeß, Jutta (2015): ‚Leichtathletin Samia Yusuf Omar – Der Traum von Olympia‘ [Rezension]. In: *Deutschlandradio Kultur* [Radiosender, Webseite].
URL: http://www.deutschlandradiokultur.de/leichtathletin-samia-yusuf-omar-der-traum-von-olympia.966.de.html?dram:article_id=318779, [18.03.2016].
- Hofmann, Michael (2006): *Interkulturelle Literaturwissenschaft. Eine Einführung*. Reihe: *UTB*. München: Wilhelm Fink.
- Hofmann, Michael (2012): ‚Einführung: Deutsch-afrikanische Diskurse in Geschichte und Gegenwart. Literatur- und kulturwissenschaftliche Perspektiven‘. In: Hofmann, Michael / Morrien, Rita (Hg.): *Deutsch-afrikanische Diskurse in Geschichte und Gegenwart. Literatur- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Reihe: *Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik*. Band 80. Amsterdam / New York: Rodopi, S. 7-19.
- Hofmann, Michael / Morrien, Rita (Hg.) (2012): *Deutsch-afrikanische Diskurse in Geschichte und Gegenwart. Literatur- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Reihe: *Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik*. Band 80. Amsterdam / New York: Rodopi.
- Hofmann, Michael / Patrut, Iulia-Karin (2015): *Einführung in die interkulturelle Literatur*. Reihe: *Einführung in die Germanistik*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Huyssen, Andreas (1997): ‚Von Mauschwitz in die Catskills und zurück: Art Spiegelmans Holocaust-Comic *Maus*. In: Köppen, Manfred / Scherpe, Klaus R. (Hg.): *Bilder des Holocaust: Literatur – Film – Bildende Kunst*. Reihe: *Literatur – Kultur – Geschlecht: Kleine Reihe*. Band 10. Köln: Böhlau, S. 171-189.
- Jahraus, Oliver (2002): ‚Dekonstruktion. Zeichen-Verschiebungen: vom Brief zum Urteil, von Georg zum Freund. Kafkas *Das Urteil* aus poststrukturalistischer / dekonstruktivistischer Sicht‘. In: Jahraus, Oliver / Neuhaus, Stefan (Hg.): *Kafkas „Urteil“ und die Literaturtheorie. Zehn Modellanalysen*. Stuttgart: Reclam, S. 241-262.
- Jeßing, Benedikt / Köhnen, Ralph (2003): *Einführung in die Neuere deutsche Literaturwissenschaft*. Stuttgart / Weimar: J. B. Metzler.
- Knigge, Andreas C. (2009): ‚Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics‘. In: Arnold, Heinz Ludwig / Knigge, Andreas C. (Hg.) (2009): *Comics, Mangas, Graphic Novels*. Reihe: *TEXT + KRITIK. Zeitschrift für Literatur. SONDERBAND*. V/09. München: Edition Text + Kritik im Richard Boorberg, S. 5-34.
- Knigge, Andreas C. (2014): ‚KLONK, BOING, WUSCH!!! Eine kurze Kulturgeschichte des Comics‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 11-16.
- Lefèvre, Pascal (2000): ‚Narration in Comics‘. In: *Image & Narrative* 1. Reihe: *Cognitive Narratology*.
URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascalfevre.htm>, [06.04.2016].
- Lefèvre, Pascal (2009): ‚The Construction of Space in Comics‘. In: Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi, S. 157-162.

- Lent, John A. (Hg.) (2009): *Cartooning in Africa*. Cresskill: Hampton.
- Löffler, Kai (2014): ‚Comic – Realität mischt sich mit Räuberpistole‘ [Rezension]. In: *Deutschlandfunk* [Radiosender, Webseite].
URL: http://www.deutschlandfunk.de/comic-realitaet-mischt-sich-mit-raeuberpistole.807.de.html?dram:article_id=289390, [18.03.2016].
- Lützeler, Paul Michael (2009): *Postmoderne und postkoloniale deutschsprachige Literatur. Diskurs – Analyse – Kritik*. Bielefeld: Aisthesis.
- Martinez, Matias / Scheffel, Michael (2007): *Einführung in die Erzähltheorie*. 7. Auflage. München: C. H. Beck.
- McCloud, Scott (1994): *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- McCloud, Scott (2001): *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen.
- McCloud, Scott (2014): ‚Was sind Comics?‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 3-10.
- Mikkonen, Kai (2010): ‚Remediation and the Sense of Time in Graphic Narratives‘. In: Goggin, Joyce / Hassler-Forest, Dan (Hg.): *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form*. Jefferson, North Carolina / London: McFarland & Company, S. 74-86.
- Mikkonen, Kai (2013): ‚Subjectivity and Style in Graphic Narratives‘. In: Stein, Daniel / Thon, Jan-Noël (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narratives*. Reihe: *Narratologia*. Band 37. Berlin / Boston: De Gruyter, S. 101-123.
- Morris, Rosalind C. (Hg.) (2010): *Can the Subaltern Speak? Reflections on the History of an Idea*. New York: Columbia University Press.
- Packard, Stephan (2014): ‚Wie können Comics politisch sein?‘. In: BPB (Hg.): *Comics*. Reihe: *Aus Politik und Zeitgeschichte* [Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament*] 33 (34), S. 17-23.
- Pedri, Nancy (2015): ‚Thinking about Photography in Comics‘. In: *Image & Narrative* 16 (2), S. 1-13.
URL: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/802/60> 7, [06.04.2016].
- Piehler, Moritz (2015): ‚„Der Traum von Olympia“: Die Läuferin, die im Mittelmeer ertrank‘ [Rezension]. In: *Spiegel Online* [Zeitung].
URL: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/reinhard-kleist-der-traum-von-olympia-ueber-samia-yusuf-omar-a-1014739.html>, [18.03.2016].
- Pollie, Robert (2010): *Cartoon Journalist Joe Sacco*. [Interview, Podcast].
URL: <http://7thavenueproject.com/post/451008662/joe-sacco-footnotes-in-gaza>, [16.09.2016].

- Reckwitz, Andreas (2006): „Eine Typologie des Kulturbegriffs“. In: *Die Transformation der Kulturtheorien*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, S. 64-90.
- Round, Julia (2010): „Be vewy, vewy quiet. We're hunting wippers“: A Barthesian Analysis of the Construction of Fact and Fiction in Alan Moore and Eddie Campbell's *From Hell*. In: Goggin, Joyce / Hassler-Forest, Dan (Hg.): *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form*. Jefferson, North Carolina / London: McFarland & Company, S. 188-201.
- Sacco (2001): *Palestine*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Schlüter, Christian (2015): ‚Reinhard Kleist „Der Traum von Olympia“: Ein beschämend schöner Traum‘ [Rezension]. In: *Frankfurter Rundschau Online* [Zeitung].
URL: <http://www.fr-online.de/literatur/reinhard-kleist--der-traum-von-olympia--ein-beschaemend-schoener-traum,1472266,29949444.html>, [03.18.2016].
- Schreiben über Afrika* [Webseite, Goethe-Institut] (o. J.): ‚Alexander Bühler‘ [Rezension].
URL: <http://www.goethe.de/ins/za/prj/sua/gen/rue/buhl/de15227674.htm>, [18.03.2016].
- Schüwer, Martin (2008): *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Shen, Yeshayahu / Biberman, Efrat (2010): ‚A Story Told by a Picture‘. In: *Image & Narrative* 11 (2), S. 177-197.
URL: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/85/61>, [06.04.2016].
- Smith, Matthew J. (2001): ‚The Tyranny of the Melting Pot Metaphor: Wonder Woman as the Americanized Immigrant‘. In: McAllister, Matthew P. / Sewell, Edward H. Jr. / Gordon, Ian (Hg.): *Comics & Ideology*. New York: Peter Lang, S. 129-150.
- Spiegelman, Art (1986): *Maus – A Survivor's Tale*. Volume I. *My Father Bleeds History*. New York: Pantheon.
- Spiegelman, Art (1991): *Maus – A Survivor's Tale*. Volume II: *And Here My Troubles Began*. New York: Pantheon.
- Spivak, Gayatri (2010): ‚Can the Subaltern Speak?‘. In: Morris, Rosalind C. (Hg.): *Can the Subaltern Speak? Reflections on the History of an Idea*. New York: Columbia University Press, S. 21-78.
- Stein, Daniel / Thon, Jan-Noël (Hg.) (2013): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narratives*. Reihe: *Narratologia*. Band 37. Berlin / Boston: De Gruyter.
- Stocker, Barry (2006): *Routledge philosophy guidebook to Derrida on deconstruction*. London / New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Svik, Stefan (2015): ‚Der Traum von Olympia‘ [Rezension]. In: *Comicgate* [Magazin].
URL: <http://comicgate.de/rezensionen/der-traum-von-olympia/>, [18.03.2016].

- Szép, Eszter (2016): ‚An Olympic Dream‘ [Rezension]. In: *The Comics Journal* [Rezensionsforum].
URL: <http://www.tcj.com/reviews/an-olympic-dream/>, [25.10.2016].
- Tampubolon, Hans David (2014): ‚Reinhard Kleist: Illustrating dark realities‘ [Interview]. In: *The Jakarta Post Online* [Zeitung].
URL: <http://www.thejakartapost.com/news/2014/09/26/reinhard-kleist-illustrating-dark-realities.html>, [16.03.2016].
- Tan, Ed S. (2001): ‚The Telling Face in Comic Strip and Graphic Novel‘. In: Baetens, Jan (Hg.): *The graphic novel*. Reihe: *Symbolae. Facultatis Litterarum Lovaniensis. Series D Litteraria*. Band 13. Louvain: Leuven University, S. 31-46.
- TEDx Dartmouth (2011): *Michael Chaney: How to Read a Graphic Novel*. [Video].
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qAyEbgSPi9w>, [03.04.2016].
- Thon, Jan-Noël (2013): ‚Who’s Telling the Tale? Authors and Narration in Graphic Narrative‘. In: Stein, Daniel / Thon, Jan-Noël (Hg.) (2013): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narratives*. Reihe: *Narratologia*. Band 37. Berlin / Boston: De Gruyter, S. 67-99.
- Uerlings, Herbert / Patrut, Iulia-Karin (2012): *Postkolonialismus und Kanon*. Reihe: *Postkoloniale Studien in der Germanistik*. Band 2. Bielefeld: Aisthesis.
- Wolk, Douglas (2007): *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge / Massachusetts: Da Capo.
- Woo, Benjamin (2010): ‚Reconsidering Comics Journalism. Information and Experience in Joe Sacco’s *Palestine*‘. In: Goggin, Joyce / Hassler-Forest, Dan (Hg.): *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form*. Jefferson, North Carolina / London: McFarland & Company, S. 166-177.